

8. årgang nr.2
30. januar
29. februar 1992
Kr. 35,00

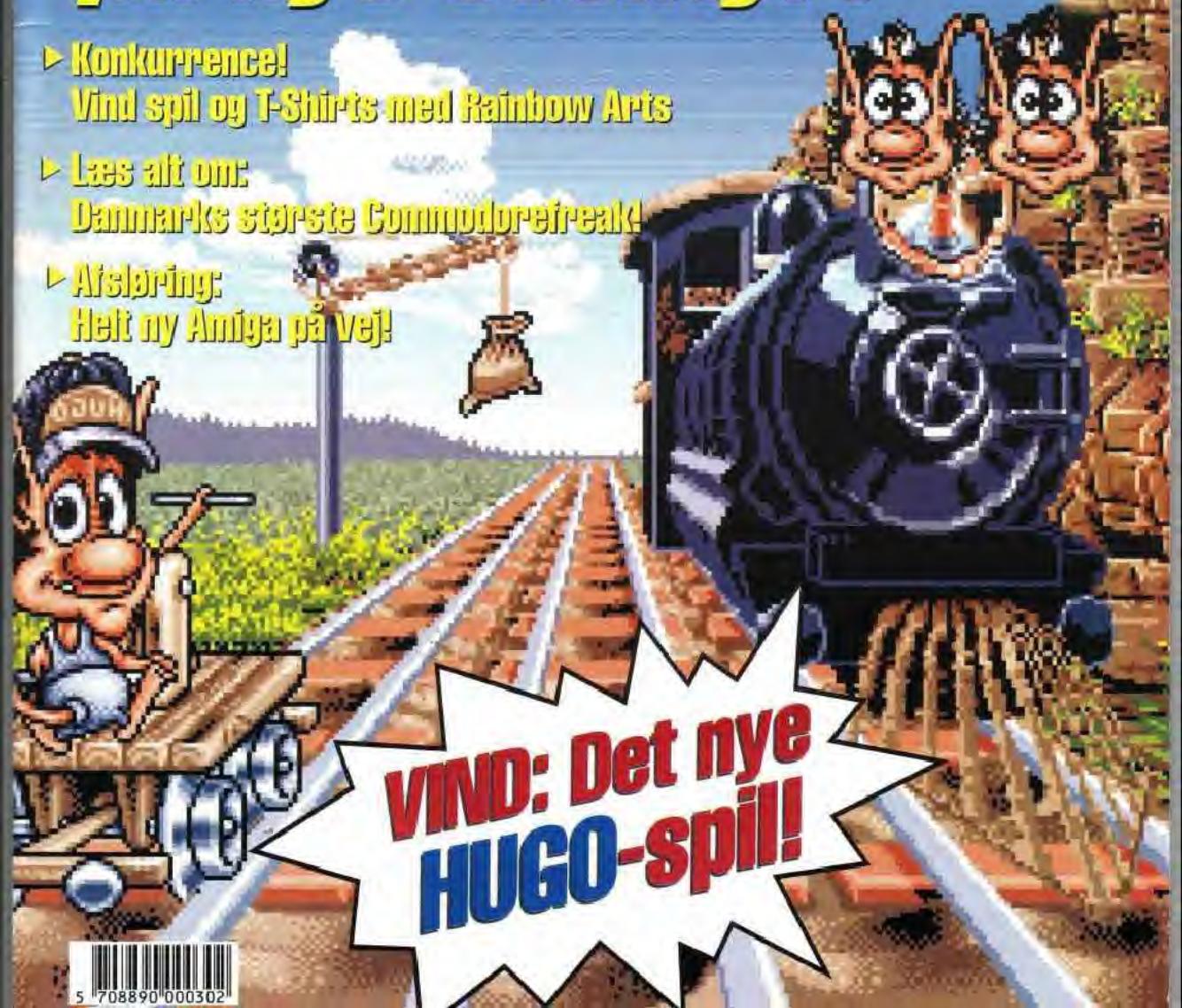
Det Nye Computer

Uafhængigt Commodore-magasin

HUGO 2- *på nye eventyr!*

- Konkurrence!
Vind spil og T-Shirts med Rainbow Arts
- Læs alt om:
Danmarks største Commodorefreak!
- Afløsning:
Helt ny Amiga på vej!

VIND: Det nye
HUGO-spil!



STORST

BEDST & BILLIGST

Nu i nyt slimline design:

MASTER 3A-1

Kun 29 mm høj!
Med on/off, videreført bus
og langt kabel. Vejl. 999,-



849,-

A500 eller
A2000 intern drev.
Vejl. 999,-
KUN 499,-

512KB RAM

Udvendelse til A500. Med ur
(batteri backup), afbryder og
dansk manual.
Vejl. 499,-

329,-



Verdens bedste
og hurtigste
harddisk!



Alle
priser
er inkl.
25% moms
og gebyrer
KUN til
29.2.
1992!

52Mb A500
vejl. 5999,- **4999,-**

100Mb A500 **6999,-**
vejl. 8999,-
40Mb A2000 **2999,-**
vejl. 4499,-
52Mb A2000 **3999,-**
vejl. 4999,-
100Mb A2000 **5999,-**
vejl. 6999,-

NU ENDNU
STØRRE
BUTIK!



Nørre Allé 55,
8000 Århus C,

JÅRHUS:

Tlf. 86 13 98 22.
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

Strandvejen 18,
2100 Kbh. Ø.

Tlf. 31 20 73 20.
(Forsendelse tlf. 39 27 73 05)



Maren
Turis Gade 12,
9000 Aalborg



Tlf. 98 12 77 66
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

CANON BJ10EX

Bemærk! Ny EX model
med flere finesser. Incl.
Amiga driver, tonerbeholder og
kabel. Vejl. 4499,-

2999,-



PROFESSIONAL

MONITOR TV

Amiga monitor med indbygget TV,
incl. fjernbetjening. Normal 2399,-
Kabel til Amiga kr. 100,-

1999,-



AMIGA REFERENCE MANUALS

Udsalg på anerkendte Abacus Amiga bøger.
Begrenset antal.

FØR	NU
Hardware reference manual	399,- 299,-
Library & Devices	549,- 359,-
AutoDocs	499,- 329,-
Desktop Video Guide	349,- 199,-
Amiga Intern, bind II	399,- 99,-
Advanced Sys. prog Guide	399,- 299,-
C for advanced programmers	399,- 299,-
More Tips & Tricks	299,- 219,-
Amiga Graphic I & O	399,- 299,-
Printers I & O	399,- 299,-
Making Music, NY	399,- 299,-
User Interface Style Guide	399,- 299,-

Stereo Sound Sampler

Kan optage lyd/musik ind i Amiga'en, som derefter kan manipuleres i bedste "remix" stil. Amitech Sampleren er rost som Danmarks bedste! Bl.a. fordi det lave støjniveau gør det muligt at tilslutte en mikrofon direkte, samt den høje sample rate på omkring 110KHz som giver den reneste lyd. Desuden har den: Stereo/mic indgang, digital VU/PEAK indikering, Mono/Stereo omskifter, Mic-line omskifter. Og så er den fuld software kompatibel! F.eks. et AudioMaster III tilpasset Amitech sampleren under navnet "StarSound".

Incl. audiokabel. Vejl. 799,-

649,-

InterSound
Sampler program KUN
Vejl. 899,-

Begrænset antal.



MaxiMem

NETOP
NU
599



Amigaprogrammer kræver mere og mere hukommelse. Det er derfor ikke smart at investere i en 512Mb udvidelse, som ikke kan udbygges.

Men det kan MaxiMem. Endda helt op til 2Mb (m/Gary adaptor) hvor 1Mb kan omdannes til det kostbare CHIPmem (kræver 8372 Agnus CPU adaptor). MaxiMem monteres internt i porten under A500.

Benyt kuponen og bestil vort katalog. Heri kan du bl.a.
læse mere om MaxiMem.

PAKKE
MaxiMem 1.8 Mb
samt Garyadaptor
KUN

Gary- eller
CPU adaptor

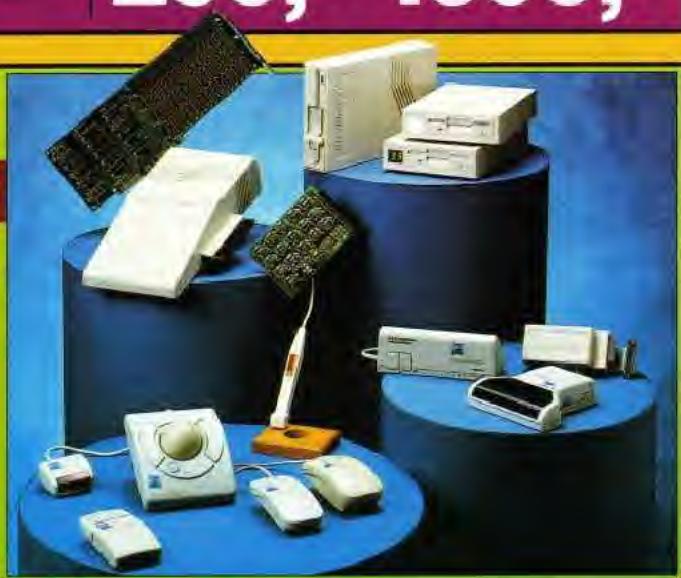
299,- 1399,-

Forbehold for trykfejl. Detaljsalg kun i Danmark.

GOLDENIMAGE®

• en serie af Amiga tilbehør i højeste kvalitet • til lave priser

RC-500, 512Kb RAM m. UR-efor.	329,-
RC-2000, 2Mb RAM til A2000	1999,-
Master 3A-1 3,5" driv	849,-
Master 3A-10, m. trackdisplay. Far 1249,- NU	1099,-
A500 Intern 3,5" driv. Far 999,-	NU 749,-
A2000 Intern 3,5" driv. Far 849,-	NU 749,-
GI-500, Mus med måtte	299,-
GI-1000, optisk mus m. måtte. Far 599,- NU	499,-
GI-700R, Trækkes mus. Far 599,-	NU 599,-
GI-700RF, Trækkes Trækøje. Far 399,- NU	499,-
JP-100, Mouse Pad. Far 699,-	NU 399,-
IS-105, Handscanner 64 grader	1999,-



Ja tak! Send mig omgående - GRATIS: Katalog (1991-92)
 Brochure på: AmiTech PC Andet:

Du kan også
yderligere din
bestilling. Husk
at bestille
et pålægge nr. 28
i phone, dig nr. 64,
ved køb af monitor
eller komputer
eller eksterne
diskstationer.

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr.: _____ By: _____

Kuponpen (eller kopii) sendes i fuldkøbt kuvert til:
Alcotini, Lyshøj 10, 8520 Lystrup,

ALCOTINI
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøj 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11

Telefondt: 9 -17.00. Fredag: 9-16.30

Telefax: 86 22 06 55

Priser incl. moms

Commodore AMIGA 3000

Video-grafisk multitasking workstation
med fuld multimedia dækning



Flotte ord - men det er virkelig sandt!

Commodore Amiga 3000
er suveræn til:

- ◆ Grafik
- ◆ Animation
- ◆ TV-produktion
- ◆ Præsentation
- ◆ Musik & lyd
- ◆ Desk Top Publishing
- ◆ Computer Aided Design
- ◆ Tekstbehandling
- ◆ Database

Tekniske
specifikationer:

- ◆ Motorola 68030 CPU samt 68882 matematisk co-processor, 25 MHz
- ◆ 50 Mb eller 100 Mb harddisk (19 ms)
- ◆ Tilslutning for flickerfri skærm. Giver knivskarpe billede
- ◆ Min. 1 Mb chip RAM og 1 Mb fast RAM (max. 16 Mb på bundprintet)
- ◆ Enhanced Chip Set: Agnus, Paula og Denise, der er specielt udviklede til at håndtere grafik og lyd
- ◆ Musestyret
- ◆ 102 tasters tastatur
- ◆ Fornuftigt pris/ydelsesforhold

Vi giver studierabat mod forevisning af gyldigt studiekort

Nærmeste Commodore Creative Center anvises på tlf. 86 289511



INDHOLD

Anvendshavende udgiver:

Klaus Nordfeld

Chiefredaktør:
Christian Martenssen, DJ

Sekretær:
Søren Bang Hansen

Teknikredaktør:
Jesper Steen Møller

Øvrige medarbejdere:

Dorthe B. Poulsen, Christian Sparreboe, Jakob Skaf, Gert Sørensen, John Alex Hvilstykke, Henrik Clausen, Hans Henrik Bang, Mont Z. Shera, Marc Fris-Møller, Torben Hørmer, Bo Jergensen, Marianne D. Sterar, Rasmus Bortelsen, Sven Bilen, Claus Leth Jeppesen, Emil H. Pedersen, Jesper Kehlet, Lene Richter, Claus Anwil, Thomas Ellgaard, Remming V. Larsen, Søren Jensen, Lars H. Olsen.

Abonnement-service:

Tel. 33 91 16 15

Tel. 33 91 28 33

Tel. 33 91 28 39

Postnr.: 9 71 16 00

Årsabonnement kr. 367,50

(gratis spil inklusive)

1/2 års abonnement kr. 199,50

Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annoncer:

Dansk Selektiv Presse ApS

St. Kongensgade 72

1264 København K

Tel. 33 91 28 33

Tel. 33 91 01 92

Sels. og Marketingchef: Lars Mørland

Produktionschef: Erik Lønninge

Konsulenter: Birgitte Elbøe

Anne Elbøe

Følgende analyseinstituttet AIM's læserundersøgelse 1990 har "Computer" 238.000 læsere - hver måned, hvilket svarer til en dækninggrad i befolkningen på 6%.

Redaktion og udgiver:

Forlaget Audio A/S

St. Kongensgade 72

1264 København K

Tel. 33 91 28 33

Tel. 33 91 01 21

Vigtigt:

Artikler og fotos i "Det Nye Computer" må ikke udnyttes i annoncer eller anden kommersiel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aflykke og udvige indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Produktion:

Dimensia III GraFX

PrePress

Dansk Heftstil Rotation A/S

De fleste redaktionelle sider i "Det Nye Computer" er lavet på en Amiga 3000, med tilhørende soft- og hardware, af filmet Dimensia III GraFX.

Fotos:

Tostens & Guzzmann

Playground

Japtson data

Distribution:

Danmark: DCA, Avispostkontoret

Norge: Narvesen

Medier os:



Tilmeld:



Dansk Oplagskontrol, Dansk Media Index, DMI, og BM.

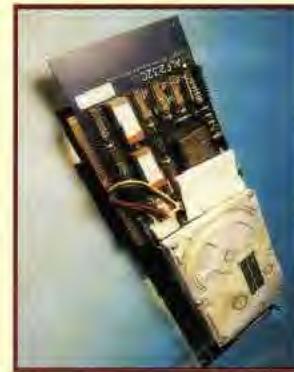
COM-BBS:

"Det Nye Computer"s Bulletin Board System kører 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, med 1.200/2400 Baud, 8 databit, 1 stopbit og ingen paritet. Brug ikke dit abonnementssummer som password, men brug et efter eget valg.

Følg instruksemene på bånden for at blive registreret som bruger.

"COM-BBS", telefon: 33 33 20 03

SYSOP: Claus L. Jeppesen & Hans H. Bang.



6

COMputer HOTline '92

En ny Amiga, et nyt firmakoncept, CD-drev, Biblen og meget mere i DNC's nyhedssider.

12

Lavede deres egen Amigaklub

To 17-årige i Nordjylland er på andet år underviserne for en række Amiga-interesserede i det nordvestjyske.

15

Amiga Expo '92

Gå ikke glip af forårets Amiga-begivenhed! Amiga Expo '92 løber af stablen d. 20., 21. og 22. marts i Odd Fellow Palæet - kom og oplev det allernyeste til DIN Amiga.

16

Hugo på nye eventyr

Hugo er på banen igen, både på TV og på din computer, med "Hugo på nye eventyr" - vi tester.

17

Vind HUGO 2!

Vær med og vind dit personlige Hugo-spil - Vi uddeler 50 eksemplarer af det populære spil, som du kender fra TV2!



22

21

26

29

46

Games Preview

Vi kigger frem i tiden, og ser nærmere på nogle kommende spil.

48

Secret Service

Så er vi her igen med en ny bunke tips og løsninger til en række populære spil.

50

Mailbox

Så er det atter tid til at tømme brevkassen, der som sædvanlig er fyldt til randen med breve fra læserne.

56

At leve med - infrarødt joystick

Læs her om, hvordan det er at leve med et infrarødt joystick.

58

Danmarks største Commodore-freak

- Hedder Jan Nymand, og har været ansat hos Commodore i 14 år

61



62

64

66

68



Amos-Hjørnet

AMOS-hjørnet beskæftiger sig denne gang om den nye compiler, der skal kunne komprimere dine programmer ned til næsten ingenting - kan den også det?

Velkommen til Amigas verden

Har du lige købt en Amiga? Eller er du bare på "bar bund", når du vil mere end at spille? Denne artikel er skrevet specielt til dig, der skal til at bruge Amigaen for første gang.

Tips & Tricks til DeluxePaint

Tips, tricks og ideer til hvordan du får MEGET mere ud af DeluxePaint - verdens bedste tegneprogram.

USA Today

Rapport fra USA: hvad foregår der, og hvad er på vej, af både hard- og software.

Vind til Commodore 64!

Endelig en konkurrence kun for C64-ejere - og endda den letteste nogensinde!

COMPUTER HOTLINE 92

Nyt til CDTV

Nu kan du snart få DesignWorks, ProWrite 3.2, Flow 3.0 og ProFonts I, til CDTV, på en CD-skiv. Det er det amerikanske firma The Station der har sammensat en CD-pakke, hvor man samtidig med CDTV'en også får disse programmer, og derudover en masse PD-software. I pakken indgår også en 1084S monitor, printer, ekstern diskdrev, modem, mus og tastatur, men dækket kan altså også købes separat.

Mere info: New Horizons Software,
Tlf.: 009 1 512 328 1925

Guf for maskinkode-eksperterne

HiSoft's DevPac Assembler er netop udkommet i en version 3. DevPac 3 hævdes at være hele 40 procent hurtigere end den tidlige version, og så understøtter den alle Motorolas processorer ligefra 68000 til og med 68040. Den nye version har desuden en Workbench 2.0 kompatibel editor, og en debugger der arbejder på source niveau. I England kan DevPac 3 fås for 70 pund, hvilket svarer til lidt under 800 kr. En opgradering kan fås for 35 pund (390 kr). Interesserede kan ringe til:

DevPac 009 44 0525 718181

Opdateret harddisk-backup

Det populære Quarterback, et harddisk-backup program til Amiga, får nu en opgradering til 5.0, hvor programmet er blevet gjort endnu bedre. Af nye features kan nævnes integreret tape-stream backup, kompression, nye backup/restore-funktioner op til fire diskdrev, mulighed for at give sin backup et password og et nyt og brugervenligt grafisk interface. Quarterback 5.0 supplerer WB 2.0 og Arexx, og indeholder mange af de fejlere, som brugere har ønsket sig i nye versioner.

Edu allerede registreret bruger, får du automatisk tilsendt mere information, men ellers kontakt f.eks.

Euro-Trade i Århus. Tlf.: 66 166 111



BMP fyrer den af i '92

BMP-Data har overdraget nyheds-redaktionen med tonsvis af nyheder, som vi med vanlig rutine har skæret ned til følgende: BMP præsenterer Rocets harddiske, rigtig "herre"-harddiske, med følgende features: Separat strømforsyning, indbygget støjsvag blæser, on/off-knop, SCSI-bus featurekommunikation (tilslut flere harddiske osv.), autoboot fra kickstart 1.2, 1.3 og 2.0, op til 8MB RAM-udvidelse med SIMM-moduler i trin af 2MB og med en hastighed på 12MS. Der er også et ekstra IDE/AT og intern SCSI-stik indeni. 52MB-version, kr. 4998,-, 108 MB-version, kr. 6998,-

Til ejere af Amiga500+, der søger noget mere RAM, kan man nu få 1MB ekstra Chip-Ram, der monteres i bunden af maskinen, og således have 2MB ChipRAM i alt. Pris: kr. 998,-

Vi har tidligere anmeldt RocGen-genlock'en fra Rocet. De har nu lavet en ny version, med tilføjelsen '++', der byder på mange nye effekter, for kr. 4998,- inklusiv programmet Homeittler. Ring selv til BMP for yderligere data.

Håndscanneren er blevet yderst populære, og også her har BMP fået noget nyt hjem: Zydec håndscanneren byder på aplesnninger fra 100 til 400 dpi, med en scanbreddel på 105mm, og emulerer op til 64 gråtoner, og kan gemme indsconneede billeder i TIFF. Pris kr. 2298,-

Endelig slutter nyhedsorglet med en ægte 2MB RAM-udvidelse, der også kan give 1 MB Chipmem. I saetet følger både AGP- og CPU-adaptor. Som en lille ekstraling medfører desuden et program der kan konfigurere de sidste 200K fra 1,8 til 2MB om til fastmem - en hidtil uset feature. Hele balladen kr. 1398,-

Vil du have mere at vide om ovenstående, så kontakt.

BMP-Data ApS
Tlf.: 4228 8700

COMPUTER HOTLINE 92

ALF3 harddisk controller

ALF3 der er den nyeste Amiga harddisk controller i ALF-serien er netop udkommet. ALF er en forkortelse for Amiga Loads Faster, hvilket er et meget naturligt forløb når du tilslutter en harddisk til din Amiga.

ALF fås som et indstikskort der kan bruges af Amiga 1500/2000 ejere (Zorro II porten). Med kortet i din computer kan du tilslutte en hvilken som helst MFM, RLL eller SCSI harddisk. Den kan du nemlig købe ret billigt i løssalg, idet der bliver solgt mange af dem til PC-markedet.

Med ALF'en følger 2 disks med installationssoftware, samt en nogen sproglig usikker engelsk manual (ALF'en er jo et tysk produkt).

Rent hastighedsmæssigt hævdes det at ALF'en er den hurtigste controller på markedet. Den skulle efter sigende lige akkurat slå GVP's serie II harddiske.

Yderligere information kan fås hos:



Du skal være opmærksom på, at man ikke kan påsætte ekstra RAM på ALF3 controlleren.

Absalon Data
Vnagadevæj 21GA
2800 Søborg
Tlf.: 31 67 11 93



Installationssoftwaren er til ALF3 er lavet med tysk grundighed, det er stort set kun et spørge om at klikke sig igennem med musen, hvis du vel at mærke forstår hvad der står på skærmen.

Nyt Amiga-stormagasin i Danmark



Disse tre personer er mændene bag et nyt begreb i den danske Amiga-verden: Amiga Warehouse. Med umiddelbare lagerbeholdning og ubegrænset tilgang til alverdens Amiga-produkter vil Amiga Warehouse nok kunne tilfredsstille selv den mest kravende kunde.

(Direktøren for Micro-Pace Robert Wolter (tv.), direktøren for Euro-Trade Thomas Danskeld og direktøren for ND Lævpris Michael Præs.)

Et nyt koncept har holdt sit indtog på det danske marked: Amiga Warehouse. Det er et koncept der er kendt fra f.eks. USA, hvor nogle store forretninger fører alle computere og alt dat tilbehør, der eksisterer til dem. Amiga Warehouse vil koncentrere sig om Commodores Amiga og alt dat tilbehør og software der eksisterer til maskinen.

Amiga Warehouse består af tre firmaer, og de to kendte til alle redde fra Det Nye Computer, nemlig: Euro-Trade, der leverer alt liges fra Amiga 500 til de tungte Amiga 3000-løsninger, og som har været på banen i en årrække, og ND Lævpris, der har gjort sig bemærket med en aggressiv prispolitik på mærkevarer som f.eks. GVP (harddisk og acceleratorkort) og Golddisk (Professional Page og ProDraw).

Det tredje firma er amerikansk og hedder Micro-Pace, der er verdens største distributør af Amiga-produkter med en omsætning på over 250 millioner kroner!

At der her er tale om en sværvaegter kan der vist ikke være tvil om, der vil blive handlet både fra butik (Euro-Trade) og på postordre, med omfattende garantiordeering, og Amiga Warehouse overtar der altid vil være mindst 2000 produkter på lager. Det vil sige at du ikke skal vente en til to måneder før du får dine varer, men snarere en til to dage!

Se lavrigt deres annonse i midten af bladet.
For yderligere info: Euro-Trade, tlf.: 88 16 01 02

9111



Nu er CD-lyden her

Nu kommer kortet som alle professionelle lydfolk har ventet på. Problemet med at sample på Amigaen er ikke så meget hastigheden, der godt kan skrues op over 41 KHz, der er nædvendigt for at få CD lyd. Det er derimod, at det ikke umiddelbart kan lade sig gøre at sample med mere end 8 bits, hvilket giver 256 forskellige niveauer i samplingen. Det er godt nok til det meste, men skal du have decideret HiFi lyd, er det ikke tilstrækkeligt længere. Så skal du have CD-SOUND kortet fra Sunrise Technologies, der nu endelig er kommet til Danmark. Det giver også 16 bit sampling på en A2000 eller A3000, og kan sågar sample og afspille direkte til harddisken, så du ikke behøver meget RAM for at bruge det. Det betyder faktisk, at du kan indspille en hel plade på din Amiga som var det en DATbåndoptager, hvis du da ellers har en tilstrækkelig stor harddisk. Eneste problem er at det nok kommer til at fyde nogle hundrede megabytes, så der må nok være en mere økonomisk måde at gemme plader på.

Kortet kommer til at koste omkring 10000 kr og ifølge Eurotrade skulle det være på hylderne ca. når dette blad udkommer.

Eurotrade
Finlandsvej 25
8200 Århus N
Tlf.: 88 16 01 11
Fax: 88 16 01 02

En hardisk for en krone!

Den første februar i år åbner der midt i København en ny Amiga-butik under navnet CITY-DATA-shop. CITY-DATA-shoppen tilbyder i tæt samarbejde med BMP-Data, hele BMP-Data's sortiment af tilbehør til Amigaen, og kan ligeledes tilbyde den 2-årige garanti på de fleste produkter. CITY-DATA-shoppen vil desuden forhandle alle Commodores maskiner, herunder også PC'er under "Take Away"-konceptet.

CITY-Data åbner lørdag den 1. februar, hvor der er lang lørdag, med nogle rigtigt gode tilbuds, samt nogle direkte KØ-tilbuds. F.eks. kan nævnes at den første kunde får en Roc-tec-harddisk til Amiga 500 for KUN EEN KRONE! Så det kan betale sig at stå tidligt op, og stille sig i kø.

CITY-DATA-SHOP ApS
Peter Hvitfeldtsstræde
4 (imellem Krystalgade og Kulturvet)
1173 København K.

ELEGANT SLIMLINE AMIGA FARVET DISKREV.

MONTERET I METAL KABINET. DISKETTEDREVET HAR VIDEREFOERT BUS OG TÆND OG SLUK KNAP.

PRIS 995.00 KR



KVALITETS MUS I ERGONOMISK DESIGN. HØJOPLOSNING 280 DPI, SLIDSTÆRKE MICROSWITCHES I KNAPPERNE. **PRIS 295.00,-** LEVERES MED HOLDER OG MÅTTE FOR **395.00,-** (ER ATARI KOMPATIBLE)

RAM UDVIDELSE TIL DIN AMIGA I FLOT UDFØRELSE! ALFA DATA 512 KB RAM MED UR, BATTERI OG AFBRYDER **PRIS 399.00,-** ALFA DATA 2 MB RAM MED UR BATTERI OG AFBRYDER, FULDT MONTERET MED 2 MB RAM OG GARY ADAPTOR **PRIS 1495.00,-**



HØJOPLØSELIG OPTISK MUS 300 DPI MED GARANTERET SLIDSTÆRK MÅTTE. MICROSWITCHES I KNAPPER SIKRER LANGTIDS HOLDBARHED. **PRIS 595.00,-** (ER ATARI KOMPATIBEL)

TRACKBALL TKB-MT 200 DPI, MEGET VELEGNET TIL TEGNE OG DTP PROGRAMMER HVOR DER KRAEVES STOR PRÆCSSION SELFØLGELIG MED MICROSWITCHES I KNAPPERNE.

PRIS 495.00,-



TRACKBALL TKB-MT-AC SAMME SOM OVENSTÅENDE BLOD MED MULIGHED FOR LOCK OG JOYSTICK FUNKTION MED AUTOFIRE. LEVERES I NYT OG SMART DESIGN BLA. CRYSTAL BALL MED LYS I. **PRIS KUN 695.00,-** (ER ATARI KOMPATIBEL)

VI KAN OGSÅ LEVERE ALFA DATA MUS TIL PC I SAMME HØJE KVALITET SOM TIL AMIGA. LEVERES BÅDE SOM PC XT/AT MUS.

PRIS 295.00,-

OG SOM PS/2 MUS. **PRIS 325.00,-**



Importør:

BETAFON

Istedgade 79 • 1650 København V.

OGSÅ SALG TIL FORHANDLERE

VEJL PRISER INCL. MOMS.

COMPUTER HOTLINE 92



Alcotini udvider deres butik i Århus, og har nu byens største databutik, på 180 kvadratmeter.

Alcotini udvider (igen)

Tidligere udgivning i Alcotini's butik i Århus, en pladsen blændet for trang. Derfor har Alcotini hurtigt udvidet oppe ved samme sted med et udvalg med ekspertise, således at vi har Århus største computerbutik, med et butiksareal på 180 kvartratmeter.

Øg så skålne til mitte og øjne, et udvalgning vil tilværelses med nogen re gøre Amiga og PC-udbud, så omvæld ikke nød.

Alcotini Vest, Nørre Allé 55, 8000 Århus C, m.: 2913 9822



A690 ser lyset på udstilling

På en Commodoreudstilling i England formyld, blev CD-drevet til Amiga 500 vist for at maget nysgerrigt Amigapublikum. Den ser jo noget anderligt ud, men rentigheden for masser af fest og farver er bestemt til stede.

Sjovt nok fungerede modellen på udstillingen kun under Krikster! 2.0, bemærkelsesværdigt fordi Commodores CDTV-afspiller idag svinges med Kickstart 3.3 findbygget.

Commodore kunne oplyse at man forventede at sænde A640 drevet på det engelske marked i gang sidst i februar. Den forventede pris på højigheden ligger noget lavere end tidlig forventet, idet man håber på 260 pund (ca. 2900 kr.). Det er en pris man godt kan forestille sig at A690 CD-drevet står igennem på. Det er jo trods alt, 3 millioner Amigaer out there.

Amiga runder de 3 millioner

Kun 12 måneder efter at salget rundede 2 millioner solgte Amigaer på verdensbasis, har Commodore International nået endnu en flot milepæl, med salget af 3 millioner Amigaer. Her er beregnet alle Amiga-typer som Amiga 500, Amiga 500+, Amiga 2000 og Amiga 3000. I Danmark alene er der solgt ca. 75-80.000. Der er stadig et godt stykke op til Commodore 64's salgstal, der nu er oppe på 12 millioner solgte eksemplarer. Men mon ikke Amigaen også kommer derop og svinge?

Ny Amiga på vej!!!

Amiga 500'eren afløser er allerede på vej - dog ser vi den nok ikke før engang til efteråret '92. Ifølge yderst pålidelige kilder, både fra vores kolleger i udlandet og fra kilder hos Commodore selv, er en såkaldt A300 det næste skridt fra Commodore. Såvidt Det Nye Computer erfarer er der to mulige løsningsmodeller: enten bliver det en skrabet Amiga 500 til en meget lav pris (en form for spillekonsole), eller også bliver det en meget billig Amiga 500, der skal kunne mere end hvad Amiga 3000 kan præstere idag.

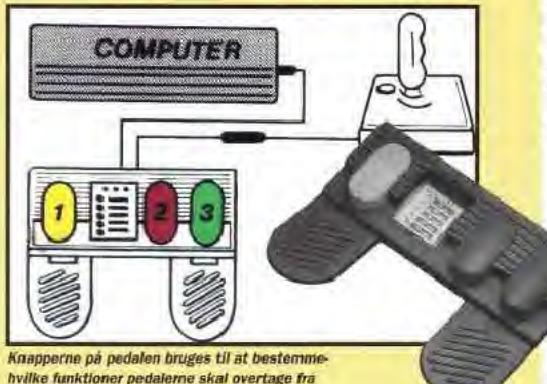
Begge dele er lige sandsynlige, især da Commodore for alvor mærker pusten i nakken fra de store spillekonsol-firmaer Sega og Nintendo, der nu også kommer med decidedede 16-bit versioner, og med CD-drev til. Amigaens force er dog stadigvæk at det er en rigtig computer, og ikke kun en avanceret spilleddæse.

Vi har ingen billeder af den nye Amiga, ligesom vi heller ikke kan sage noget som helst om hvilke tekniske specifikationer den måtte indeholde.

Du hører selvfølgelig mere, når vi hører mere!

COMPUTER HOTLINE 92

Nogen gange er et joystick ikke nok



Knapperne på pedalen bruges til at bestemme hvilke funktioner pedalerne skal overtage fra joysticket.

Når du næste gang sætter dig foran Turbo Esprit Challenge II, så prøv engang at forestille dig, hvordan det ville føles hvis du kunne spede op og bremse ved hjælp af rigtige fodpedaler.

Inden længe behøver du ikke engang at drømme længere, for så kan du i stedet købe QuickJoy's QJ Foot-Pedal. Denne kan bruges sammen med et hvilket som helst joystick. Du stikker bare ledningen fra joysticket ind i fodpedalen, hvorefter du fører en ledning fra fodpedalen videre ind i computeren. Dernæst piller du lidt ved kontakterne, og vupti! så er du kørende/flyvende/ubønde/splittende.

Vi har endnu ingen pris på fodpedalen, da den endnu ikke er kommet til Danmark, men du kan ringe til:

Spectra Video: 008 44 081 902 2211
England
Dansk forhandler forventes at blive:
BMP Data
Industrivej 19
3320 Skævinge
42 28 87 00

Bedre Amigalyd for 400 kr.

Som du måske ved, har alle Amigaer et indbygget "low pass" filter, der afskærer de høje frekvenser i lyden, for at komme ubehagelige lyde i samples til lives. Filteret laver en gradvis dæmpning startende ved den såkaldte afskæringsfrekvens og opeter.

Problemet med dette filter er, at det kun kan slås fra eller til, så enten kan du få en ufiltreret lyd, der er så blød og harmonisk som lyden af konserverdåser der knuser glas eller også kan du så filtre til, og få opfleves af at lytte gennem en pude.

Det der er afgørende for støjen er nemlig den samplingfrekvens, der er blevet brugt til

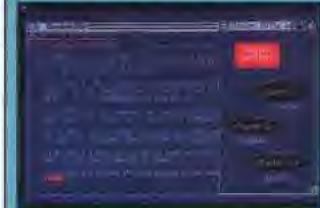


lyden. Jo lavere frekvens, jo dårligere diskant, og jo lavere bør afskæringsfrekvensen være. Det problem har Omega Projects nu en løsning på med deres Sound Enhancer, der simpelthen er et low pass filter med Justerbare afskæringsfrekvenser. På den måde kan du dreje på knappen til lyden er allerbedst, dvs. med flest mulige detaljer men uden de grimme blynde. Sound Enhanceren har et minimalt strømforbrug, og leveres med et powerkabel, der tilsluttes Amigaens seriellport. Naturligvis er stikkene videreført, så du stadig kan tilslutte modem, multiplayerkabel eller lignende.

Omega Projects
14 Derwent Close
Culcheth, Warrington
Cheshire, WA3 5DY
England
008 44 825 763946

Byg din Amiga om til en bibel

Hvis du troede at en Amiga kun kunne bruges til spil, tekstd behandling, grafik osv. kan du godt tro om igen, for nu kan du faktisk få bibilen som computerprogram. Den hedder Con-



text Bible og er specielt beregnet for folk, som studerer bibelen dagligt (det må vist være 90% af DNC's læsere). Ideen er, at Context Bible foreligger i hypertext format, der gør det langt lettere at lave krydsreferencer, og feks få et billede af Jesus frem, hver gang du klikker på hans navn.

Tja - vi spekulerer på hvordan copyright meddelelsen mon lyder: "Husk nu de ti bud. Du må ikke stjæle. Det betyder at du ikke må piratopplete!"

Context Bible fås hos Neuralink i Texas for 50 dollars (ca. 300 kr)

Neuralink
P.O. Box 16311
Lubbock, TX
79490 USA
Tlf: 008 1 806 783 0423

Terminator II

Hvorfor ikke skrive ind og hæbe på, at Frk. Lykken trækker dit navn op af hatten?

Pas godt på jer selv.

- Christian Sparrevohn

Her min top 5 over spil til: **Amiga** **C64** (Sæt kryds)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



Send kuponpen til:
Det Nye Computer
HITLISTEN
St. Kongensgade 72
1264 København

HITLISTEN

Så fik vi overstædt julen og nytårsaften (hkt!), og lad mig starte med at sige tak for alle de gaver, I har sendt ind. Jeg bliver helt nrpt. Her er en gave til en glad C-64-ejer

Jacob Andersen
Bægenvang 25, Fløng
2640 Hedenhusene

Amiga

Endnu en førsteplads til Monkey Island, mens Eye of the Be-

holder er tilbage igen. At dæmme efter boblerne er et par flysimulatorer på vej til atlette, mens Powermonger må erkende, at der er langt at fælde fra magtens tinde.

1. *Monkey Island* (1)
2. *F-15 Strike Eagle II* (4)
3. *Eye of the Beholder* (Re-entry)
4. *Lemmings* (2)
5. *Railroad Tycoon* (5)

Boblere: Turbocharge, Pirates!, Wings, Flight of the Intruder

C-64

En rigtig rollespilsliste med Ultima VI som kronen på værket. Til gengæld er det farvel og tak til Rick Dangerous II. Hold øje med testerne...

Cover Girl STRIP POKER

PIGER OG PENGE !!!

Mød Trine Michelsen og 7 andre skønne piger i Cover Girl Strip Poker. Klæd dem af til skindet, eller bliv selv klædt af. Det handler om penge, og penge skal vindes i benhårdt hasardspil mod de smægtende skønheder.

Cover Girl Strip Poker taler Dansk, Svensk, Engelsk, Tysk og Fransk samt naturligvis det internationale kropssprog.

Følsomme Billeder fra
Emotional Pictures



FINDES TIL CDTV, AMIGA, C64 BÅND, C64 DISK, PC EGA/VGA 3.50"/5.25" DISK.

KAN KØBES HOS ALLE FØRENDE FORHANDLERE.

Emotional
BILINGUAL - VIDEO - MUSIC - NARRATION



Pictures
COMPUTER - ANIMATION - DESIGN

CHR. 8. VEJ 58 DK-8600 SILKEBORG DENMARK TEL. (+45) 86-800544 FAX. (+45) 86-800692

Startede deres egen Amigaklub

To 17-årige i Nordjylland er på andet år undervisere for en række Amiga-interesserede i det nordvestjyske, og det inkluderer også voksen-undervisning.

Af John Alex Hvidlykke

Det er ikke en "gruppe". Og det heller ikke undervisning i gængs forstand. Det er PROMIGA. Hvad gør et 17-årig Amigaafreaks, når de ikke kan finde ligesindede på deres eget niveau? Og når den computerundervisning, som ungdomsskolen arrangerer, bare ikke når langt nok? Så laver man da undervisningen selv! Og et man rigtig dygtig får man stillet lokaler og udstyr til rådighed. Det har Klaus Langgaard og Lasse Hedegaard fra Thy gjort. Og nu er de på andet år undervisere for en række Amiga-interesserede i det nordvestjyske.

Lige efter brugervejledningen

"Den Amigaundervisning, vi kunne få på ungdomsskolen i Thisted var lige efter brugervejledningen og den læser man jo alligevel selv", siger Klaus Langgaard. I stedet startede han og vennen Lasse Hedegaard for et års tid siden computerklubben "Promiga", som har til huse på Snedsted Skole, 15 kilometer syd for Thisted i Thy.

Her mødes 12-13 Amiga-interesserede unge en gang om ugen. Et møde varer fra midt på eftermiddagen til henad klokken otte om aftenen, kun afbrudt af et besøg på den lokale grillbar. Undervisningen står de to initiativtagere selv for. Klaus Langgaard underviser i maskinkodeprogrammering, mens Lasse Hedegaard foretrækker Amoss-proget.



Klaus Langgaard underviser i maskinkodeprogrammering. I dag står der sprites på menuen.



"Så skal I bare gøre sådan her..." Lasse Hedegaard foretrækker Amoss-programmeringssproget.

Det er gratis at være med. Det kan lade sig gøre, fordi kommunen stiller skolens lokalerne gratis til rådighed. Og maskinerne lånes af undomsskolen. Dog skal der betales for fotokopier af materialer.

Foredragsholdere udefra

Promigafolkene har også planer om at invitere foredragsholdere udefra. Så her kan det blive nødvendigt at kræve betaling af medlemmerne. Den dag, DNC besøgte Promiga, var der sprites på programmet. Klaus Langgaard forklarede teorien på tavlen og i løbet af en times tid dukkede grafik op på skærmene rundt i lokalerne. "Amigaen kan ikke styre sine egne armbewegelser, så selv om vi kun skal bruge en sprite, skal vi have de andre syv bundet fast", siger Klaus Langgaard oppe fra tavlen. Senere kan grafikken kombineres med musik. Og hen ad vejen skulle der gerne komme demoer og diskmenuer ud af anstrengelserne.

Underviser hinanden

"Det startede en dag, hvor vi sad på mit værelse og snakkede om computere. Vi savnede nogen at lave demoer sammen med. Så fik vi ideen til at starte en klub", siger Lasse Hedegaard. Han fortsætter: "De, der kender noget til musik, underviser de andre i at spille på Amigaen osv. Vi underviser hinanden i vores egne specia-



Resultaterne diskuteses. Samtidig bliver der rig lejlighed til at kigge over skulderen...



Da Lasse Hedegaard og Klaus Langgaard savnede ligesindede, startede de en Amigaklub, med støtte fra kommunen.



Lasse Hedegaard har været med siden computernes oldtid. ZX81, TI99, VIC20 you name them... Men nu er hans kærlighed kastet på Amigaen.



Der programmeres og laves grafik på rad og række på Snedsted Skole i Thy. Kommunen hjælper med lokaler, ungdomsskolen med computere. Tidligere måtte medlemmerne slæbe deres egne maskiner med, hver gang. Det var drøjt, for afstandene er store i Thy.

ler". Ved siden af arbejdet i ProMiga underviser Lasse Hedegaard voksne på aftenskole i Snedsted.

Har været med siden starten

Han har interesseret sig for computere i mange år, inspireret af faderen, som endnu i dag sværger til 64'eren. Selv foretrækker Lasse Hedegaard Amigaen. Men hans samling er et studie i computerhistorie: ZX81, Texas TI99, VIC20, C64 og Amiga samt en flot gammel Commodore 8096 (en profimaskine anno 1979, som havde hele 32 kilobytes RAM og to diskdrev). Han har også arbejdet med PC'ere. Lasse Hedegaard mindes en Amigamesse i Odense i julen '90, hvor Promiga også deltog. 1.000 freaks overnattede i en koldhal (varmeanlægget virkede ikke) og om morgenen, da folk omrent havde deres demoer klar, slukkede en eller anden kraftidiot for strømmen!

Så er det, man lige pludselig lærer at save til disken under-

vejs. Frossen pizza er desuden en højest speciel morgenmad.

Spil er kedelige

Klaus Langgaard startede sin "karriere" på C64. Dengang drejede det sig mest om spil. "Spillene bliver kedelige i længden.



Nu konkurrerer vi hellere om, hvem der virkelig er bedst til at programmere. Og så er der sammenværet med andre med samme interesse", siger han. Det kan være svært selv at finde fejlen i et program. Her hjælper det at have andre, som kan se på tingene med nye øjne. "Der er altid en anden, som har mødt det samme problem tidligere og måske løst det", siger Klaus Langgaard.

Tag ikke noget for givet

Det giver et andet forhold til programmering, når man står ved tavlen og skal undervise: "Man skal passe på med at tage noget for givet, som andre måske ikke kan se". Men de to 17-årige klubledere klarer nu ærterne ganske godt, skulle vi hilse og sige. Promigamedlemmerne får også "lektier" til næste

møde. Klaus Langgaard har hjemmefra forberedt et sæt opgaver, som forbereder "eleverne" til næste møde.

Praktisk matematik

Når man skal skrive et program, følger der en hel del matematik med. Men den er nemmere end i skolebøgerne. "Man ser tingene ske på computeren. I modsætning til bøgerne, som bare siger, at $5 + 5 = 10$. På skærmen er matematikken til at tage og føle på", siger Klaus Langgaard.



Så er den her!

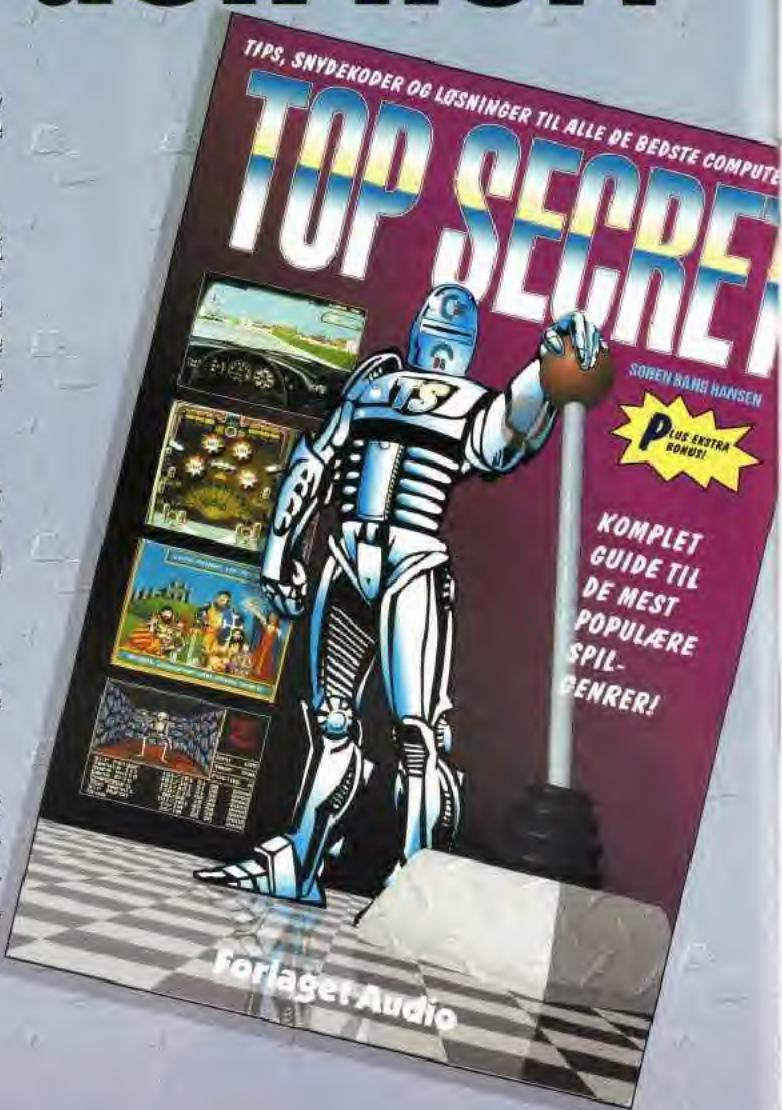
► Endelig er det muligt at købe bogen, som ingen computerfreak kan være foruden!

Uanset om du har en Commodore 64 eller en Amiga, vil du i TOP SECRET finde en sand guldgrube af smarte tips, snydekoder og komplette løsninger til de sjoveste og sværste spil!

Bliv udodelig i dit favorit skyde-spil, løs alle gåderne i de svære eventyrspli, stå alle highscores... denne bog gør det muligt!

Som en ekstra bonus er der oveni-kobet en komplet introduktion til de mange forskellige spil-genrer.

Bestil bogen allerede idag, ved at udfylde og indsende kuponen forneden - så sender vi et girokort til dig - og jo hurtigere du betaler, desto hurtigere har du bogen i hånden!



Bestillingskupon til "Top Secret":

JA TAK!

Selvfølgelig vil jeg have snyde-bogen!

Jeg bestiller _____ antal af TOP SECRET
148,50 inkl. porto, ialt kr. _____

Jeg vil gerne betale på følgende måde:

- Jeg sender mig et girokort
- Jeg betaler beløbet på postkontoret, Gironr. 971 16 00 (husk at skrive på girokortet, hvad du bestiller)
- Jeg vedlægger check stor kr.
- Jeg betaler via mit dankort:

DANKORT, REG.NR. _____

KORT-NR: _____

UDSTEDT D. / -19

Underskrift: _____

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr.: _____

Modtageren
betalter portoen

1003

Forlaget Audio

St. Kongensgade 72
1045 København K



Nedtælling til: Amiga Expo

Gå ikke glip af forårets Amiga-begivenhed! Amiga Expo '92 løber af stablen d. 20., 21. og 22. marts i Odd Fellow Palæet - kom og oplev det allernyeste til DIN Amiga.

Af Christian Martensen

Altere nu tegner Amiga Expo '92 til at blive et af de helt store Amiga-brag i 1992 - aldrig har vi fået så mange positive henvendelser angående vores udstilling, og vi er endda blevet nødt til at udvide messen med en sal til, for at vi alle skal kunne være der!

Masser af konkurrencer

Som skrevet i sidste nummer bliver der virkelig meget at se og prøve for dig, både på hard- og softwaresiden. Virtuality-maskinen skal nok trække fulde huse, ligesom LIVE strippoker med Trine Michelsen (hvem der tør...), og masser af muligheder for at prøve de allernyeste spil - og iblandet det hele et stort udvalg af konkurrencer - Jo, der bliver for alvor gang i den.

ITV

Sidste år kom der TV-folk fra både TV2/Lorry og det landsdækende TV2 (så du ikke nyhederne?), og der er ingen tvivl om, at udstillingen også i år vil få mediernes opmærksomhed - så kom til Amiga Expo '92 og bliv TV-stjerne!

Amiga-prisen '92

Oven i alt det andet uddeler vi også Amiga-Prisen '92, som gives til en person eller et firma,

der har ydet noget ekstra-ordinært til fremme for Amiga'en i Danmark.

Vi har fået en del forslag til potentielle modtagere, men du har stadig chancen for at få indflydelse på afgørelsen - ved at benytte kuponen forneden kan du indsende dit forslag til hvem der skal vinde Amiga-Prisen '92 - dit forslag ryger så med i puljen af kandidater. Husk at begrunde dit valg grundigt.

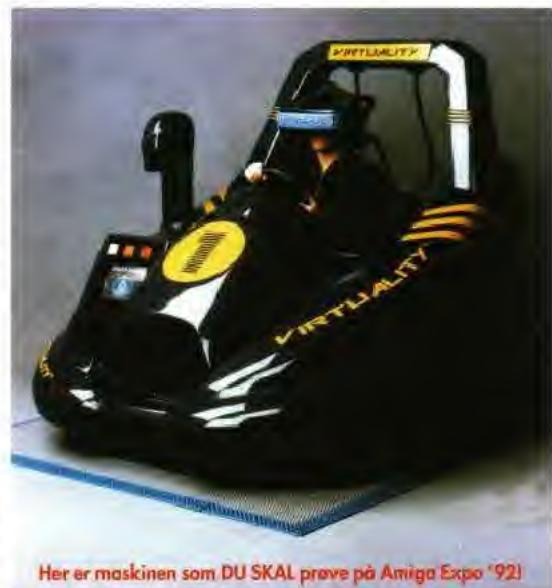
Mere i næste nummer

Vi skal nok holde dig løbende orienteret om årets Amiga-begivenhed i de næste numre af DNC, og holde dig i kog helt op til selve udstillingen!

Hvis du måtte sidde inde med ideer eller forslag til Amiga Expo '92, så hører vi mere end gerne fra dig - send venligst eventuelle forslag skriftligt, stilet til redaktionen på "Det Nye Computer", med mærket "Amiga Expo '92".

Hæng følgende op på din opslagstavle:

"Ting jeg SKAL huske:"
Amiga Expo '92
Odd Fellow Palæet,
Bredgade, København
D. 20.-22. marts



Her er maskinen som DU SKAL prøve på Amiga Expo '92!

Min(e) kandidat(er) til årets "Amiga-Prisen '92":

Navn 1:

Adresse 1: _____

Postnr./By 1: _____

Begrundelse: _____

Navn 2:

Adresse 2: _____

Postnr./By 2: _____

Begrundelse: _____

Indsendt af:

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Telefon: _____

Sendes til: **Forlaget Audio**

St. Kongensgade 72

1264 København K

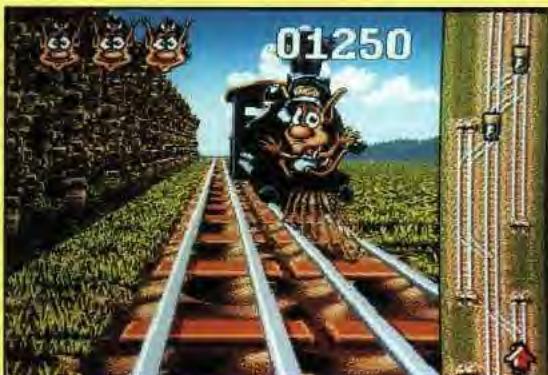
Mærket "Nedtælling"





Påbane 1 skal du samle pengesække...

HUGO NYE EV



... Og undgå togene!



Bane 2 foregår opad Afskylia's bjerg



Hovsa - der kom vist en sten!

Hugo er på banen igen, både på TV og på din computer, med "Hugo på nye eventyr" - vi tester

Af Hans Henrik Bang og Claus Leth Jeppe-
sen

Hugo er på banen igen, eller rettere sagt på sporet, for i Hugo II starter du nemlig med at hjælpe Hugo, med at styre sin troje, så han ikke bliver kørt ned at alle de store damplokomotiver på første bane.

Hvor skal den søde skærmtrolde så hen, fristes man til at spørge, jo han er såmænd på vej hen til onde Afskylias bjerg for at befri Hugoline og alle børnene.

Når du har startet spillet op skal du først vælge sværhedsgrad. Du kan enten spille TV-versionen (der er meget nem) eller Arcade-versionen der er betydelig sværere. Så starter showet med Hugo i hovedrollen, og du kan være ganske rolig det skal nok gå, for som Hugo siger undervejs i spillet "Det er sejt at være sød".

Hugo på skinner

Første del af spillet foregår som du måske har set i fjernsynet på en togbane med 3 forskellige spor. Hugo kører på en troje, og skal samle guldsækken sammen samtidig med at han skal undgå at blive ramt af de modkørende lokomotiver. Heldigvis er der en radar i højre side, så du kan se det hele fra oven, for 3D sceneriet er lige så flot som det er ubrugeligt. Når du først er så tæt på, at du kan se lokomotiverne, er det næsten altid for sent at undgå dem.

Animationen er til gengæld helt i top, og giver en fed 3D effekt, der om ikke andet kan bruges til

at demonstrere Amigaens grafiske overlegenhed. Jeg vil i hvert fald gerne se den 8 MHz PC-AT, der kan gøre den kunststykket efter.

Mellem sporene er der nogle skiftespor, og ved at trykke venstre eller højre, kan du give Hugo besked på at dreje ved næste skiftespor. I TV-versionen er det simpelthen legende let at klare sig, mens du skal være lidt mere snedig i arkadeversionen. Her er nemlig nogle "fælder" med lokomotiver der holder stille på et sidespor, men pludselig begynder at køre når du nærmer dig.

Det er dog stadig ikke særlig svært, og bliver hurtigt triwlet.

Det kan i øvrigt godt anbefales at øre en enkelt gang, for det ser ret skægt ud når Hugo bliver ramt af toget, hopper hen ad skinnerne og siger "sikke et bremsespor".

Efter en togturn på et par minutter kommer du frem til 3 stopklodser, og her gælder det om at vælge den, der er længst væk, for at du kan gå videre til næste bane.

Det er fedt at være fæl

Afskylias bjerg ser meget tilfældeligt ud når du står ved foden af det. Men vejen til tops er fyldt med strabads'er, idet Afskyelia vælter store kampesten ned af bjergstien, og så har hun også gravet lumske huller i vejen. Ude i kanten af bjergstien er der til tider placeret platforme med guldsække. Ved et tryk på det rigtige tidspunkt kan du få Hugo til at springe ud på platformen til guldsækken og tilbage igen. Når Afskyelia's store kampesten vælter ned imod dig, er platformene lige det pusterum du behøver for at komme forbi.

Når du har løbet et stykke tid får du pludselig mulighed for at nærmere dig målet en lille smule hurtigere. Hugo kan nemlig nogen gange hoppe væk fra bjergvejen, og bruge sit helt specielle bjergge-

PÅ VENTYR



Hugo's våben: et sugekop-gevær



Med sugekoppen kommer du helt til tops - og op til Afskylia



"Hvilket tov skal jeg mon vælge?"



Hurrah! Du har reddet Hugoline og børnene fra en skæbne værre end døden!

vær, med hvilket han kan placere en storsugekop på klippevæggen længere oppe ad bjerget. Når sugekoppen er fastgjort hejses Hugo sig op af den lodrette klippevæg i et tov, jo han er absolut en modig lille fyr.

Hvis du spiller arcadeversionen bliver banen væsentlig sværere at forcere. Hullerne i vejen ligger tættere, og det virker nærmest som om at Afskylia er i gang med at rive bjerget ned oppefra, idet det væltet ned med kampesten. Hvis det alligevel lykkedes dig at kæmpe dig op på toppen af bjerget, skal du ikke regne med at gense konen og børnene lige med det samme, for i Arcade-versjonen skal du gennemføre togsscenen og bjergscenen adskillige gange. Du kan roligt regne med at banerne bliver en hel del sværere hen ad vejen.

Konklusion

Hugo II er intet mindre end et grafisk orgie. Med 5 disketter fyldt med lyd og grafik, er der virkelig kræs for både øjne og ører. Animationerne er gode og varierede, og børn tydeligt præg af, at Hugo II er produceret for TV. Lydene give også en fed stemning, og et computerspil, der taler dansk er under alle omstændigheder noget nyt.

Det eneste tekniske klagepunkt er, at spillet ikke kan installeres på harddisk, i betragtning af, at spillet fylder så meget, at det alligevel bliver cracket i løbet af nul komma fem, og at der desuden er en farvekode kopibeskyttelse med, er det lidt irriterende, at man bliver tvunget til at lege diskjockey med disketterne hele tiden, når der ligger 30 ubenyttede megabytes på harddisken og keder sig.

Et hurtigt kig i bootblokken afslører dog en besked fra programmøren Esben Kragh Hansen, der efterlyser en cracker, der kan finde ud af at installere programmet på en SCSI harddisk.

Det kan altså være tekniske problemer med harddiskinstallationsen der er skyld i problemet, selv om det lyder underligt.

Hvis grafikken er avanceret er gameplayet til gengæld lige det modsatte. Det, der er sjovt at spille over telefonen, når man samtidig kan vinde store gevinstre bliver hurtigt trivlet derhjemme, når underholdningen oven i købet halvdelen af tiden består i at holde øje med lampen i disketterdrevet og forsøge at gætte hvornår den mon slukker og tænder. Hvis det bliver alt for trivelt at sidde og vente, kan du dog slå en del af grafikken fra.

En del af problemet bliver helstigvis afhjulpet af, at spillet gør brug af AL den RAM der er til rådighed, så hvis du er den heldige ejer af et RAM-kort med masser af lakrids på, går det rigtigt hurtigt.

Grunden til det simple gameplay i TV-versionen er selvfølgelig, at Hugo II slet ikke er rettet mod garvede gamere som os og de fleste af jer. Efter 1 spil har man set det, der er at se, og føler sig ikke rigtig fristet til at prøve igen. Hvis man derimod hedder Christian eller har/er et lille barn på 8 år, som har set Hugo og Hugoline i fjernsynet, så er spillet helt sikkert lige i øjet.

De garvede spillere bør nok kikke nærmere på Arcade-versionen af Hugo II, der byder på lidt større udfordringer. Men selv om sværhedsgraden stiger betydeligt, er det stadig et ensformigt gameplay. ■

Grafik

92 %

Lyd

89 %

Gameplay

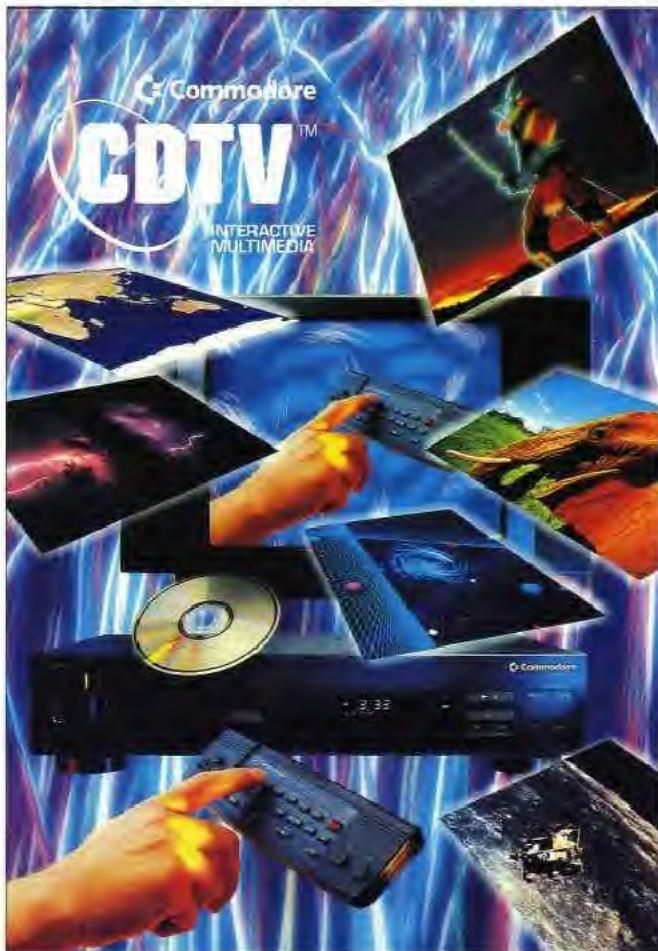
(400)/(din
alder)%

Overall

56%

Spillet kræver 1 MB,
og kører på Amiga
500, A2000 og A3000

CDTV. Det største teknologiske gennembrud siden TV'et, videoen og CD-afspilleren.



Nu kommer du ind i billedet.

CDTV er den geniale kombination af TV, video, CD - og computeren! Verdens første interaktive multimedia-maskine, som spiller musik, viser grafik, billeder og film - eller fungerer som elektronisk billedbog! En enkelt CD-skive rummer op til 300.000 A4 sider! Og denne enorme kapacitet kan bruges til

avancerede videospil, undervisning, dokumentation, præsentation, musikværksted, opslagsværk, illustrerede børnebøger og meget, meget mere.

Enkelt og logisk

CDTV bruges sammen med dit TV og/eller dit stereoanlæg. Ved hjælp af den enkle og logiske fjernbetjening

navigerer du selv rundt på den valgte CD'er og finder de spil, informationer eller billeder, som du ønsker.

Prøv den selv!

Bli selv overbevist om CDTV's fantastiske muligheder. Kontakt nærmeste forhandler. Vi ønsker dig velkommen i CDTV's utrolige verden!

Vind HUGO 2 - på nye eventyr!

Vær med og vind dit personlige Hugo-spil - Vi udlodder 50 eksemplarer af det populære spil, som du kender fra TV2!

Dette er Hugo på nye eventyr - TV2-succesen du kender fra Eleva2ren er nu kommet til din computer. Computerversionen ligner den du kender fra TV, bortset fra at spillet indeholder både en let TV-version, og en svære arkade-version. Alle de kendte figurer er med: Afskylia, Hugo, Hugo-line og børnene.

Du er Hugo, og du skal først styre Hugo gennem togscenen, der bringer dig videre til Afskylia's bjerg, hvor du skal passe på rullende kampesten, dybe afgrunde, huller i vejen, og TUNGE 1000 kg-lodder. Når du kommer til finalen, kan du vælge mellem 4 tove, og vælger du det rigtige tov, har du reddet Hugo's familie!

Såvidt spillet, men for at vinde skal du hjælpe Hugo med nogle sætninger, som han har glemt noget af teksten af.

Udfyld de blanke linier med de(1) ord, der er rigtigt.



"Hvaad, hvor skal vi hen, ____?"

"_____, er der nogen hjemme?"

"Tag det bare helt ____,"

"vi skal nok klare den _____, os to!"

"Trollderit-trollderat-trolde _____, spillet det er slut!"

Indsendt af:

Navn:

Adresse:

Postnr./By:

Når du har udfyldt de blanke linier med de ord, du tror passer til, sender du kuponen ind til os, på adressen:

Det Nye Computer

Forlaget Audio A/S

St. Kongensgade 72

Mærk kuverten "Hugo-spil"

Kuponen skal være os i hænde senest: Onsdag d. 26 februar

NY AMIGA-BUTIK M

Åbner laaaang lørdag d. 1. februar k

GARANTI:

8 dages returret
30 dages ombytningsret
2 års garanti på næsten alt

TILBUDENE
I DENNE ANNONCE
GÆLDER FRA
1/2 TIL 1/3 '92.

KØTILBUD

Gælder kun fra BUTIK)

1 stk. ROCTEC Harddisk 48 MB til AMIGA500 (værdi 4898,-)	KR. 1,-
50 stk. Commodore MPS1270 INKJET-printere. Med SUPERFLOT skrift. Incl. blækpatron (normalpris 1998,-) pr. stk.	KR. 1498,-
25 stk. M3 AMIGA mus. Ergonomisk design med gode knapper pr. stk. KR.	98,-
500 stk. museumåtter god kvalitet, vælg RØD/BLÅ (normalpris kr. 68,-) pr. stk.	KR. 28,-

AMIGA PAKKETILBUD:

AMIGA500 med 4 spil og SPEEDKING-joystick (værdi kr. 298,-)
AMIGA500 med 2 superspil Dragons Lair og DuckTales + 1 joystick
AMIGA500 Starterkit med tekstbehandling, tegneprg., mus og WB 1.3
AMIGA500 Grundsæt med mus og Workbench 1.3
AMIGA500PLUS med KickStart/WorkBench 2.0 og mus
AMIGA500PLUS med Deluxe Paint, 3 superspil og TV-modulator

Ring for laveste
dagspris
KR. 298,-
KR. 3998,-
KR. 4698,-
(1 års garanti)



SMARTSTAND

Kombineret monitorstand og indbygningskasse. Skjuler ledningsrod, strømforsyning, diskdrev m.v. under monitoren og giver et flot PC-look.



(2 års garanti)

ÅBNINGS-TILBUD

Normalpris
KR. 298,-

198,-



698,-

KÆMPE LYD TILBUDSPAKKE !

398,-



SmartSound Stereosampler giver med det medfølgende Intersound program (It'd) mulig hed for at sample lyde og musik ind i computeren, og her lave dem helt om. Lav REMIX, snak bag læns og meget andet. ZY-FI Ste reforstørker med to højtalere giver din AMIGA perfekt lyd og lader dine samplinger komme til ære!

(2 års garanti)

KØB BEGGE DELE FOR KUN

798,-

Ægte Commodoreskærm

Den originale Commodore 1084s farvemonitor. Giver perfekt billede og stereolyd. INCL. KABEL KUN (1 års garanti)

KR. 2498,-



GENIUS TEGNEBRÆT

Præcisionsstyring af alle tegneprogrammer. Tegn frihånd eller oven på en tegning. Lækkertegnenep på tykkelse med en almindelig blyant. Erstatter helt musen. Opløsning 1000 DPI.

FØR KR.
2998,-

2498,-

ÅBNINGS-TILBUD



MASSER AF PRINTER-TILBUD:

Til alle modeller med følger farvebånd og kabell

CITIZEN:

Citizen 120D 9 nåle s/h 2 års garanti	kr. 1598,-
Citizen 124D 24 nåle s/h 2 års garanti	kr. 2498,-

STAR:

Star LC20 9 nåle s/h 2 års garanti	kr. 1898,-
Star LC200 9 nåle farver 2 års garanti	kr. 2698,-
Star LC24-200 24 nåle s/h 2 års garanti	kr. 3398,-
Star LC24-200C 24 nåle farver 2 års garanti	kr. 3998,-

COMMODORE (1 års garanti):

MPS 1270 INKJET Superløjt skrift med blæk	kr. 1498,-
MPS 1550C 9 nåle farver. Magel blot farvemix	kr. 2698,-

Hos os kan du finde alt til din Amiga, f.eks.: 512 kB RAM fra kr. 348,-, ram, mus/joystick-omskifter, kickstartomskifter, bootselector, flere typer Genlocks og mere.

RING IDAG OG BESTIL DINE TILBUD!

BUTIK



City-Data Shop ApS
Peder Hvitfeldts Stræde 4
1173 København K
Tlf. 33 33 07 27



ÅBNINGSTIDER:
Man.-tors.: 10.30 - 17.30
Fredag: 10.30 - 19.00
Lørdag: 9.00 - 13.00
LANG lør.: 9.00 - 16.00

MIDT I KØBENHAVN!

ar kl. 9.00 med masser af gode tilbud!

ROCTEC HARDDISKE TIL AMIGA500

Lad dine yndlingsprogrammer suse ind i lyntempo med ROCTEC's nye, hurtige harddiske til foræringspriser!

- Smukt design i formstøbt plast, der perfekt fortsætter Amiga500's linier.
- Autoboot fra Kickstart 1.3 og 2.0.
- Mulighed for at indsætte 8 MB RAM via SIMM-moduler i 2, 4 og 8MB-trin.
- Eks. strømforsyning medfølger så Amiga'ens ikke overbelastes.
- Indbygget, støjsvag mini-blæser holder "hovedet koldt" på harddisk og RAM.
- Usædvanlig pålidelig kvalitet - derfor 2 års garanti!
- Superhurtig access: 16 mS !



48 MB KR. 4898,-

107 MB KR. 6898,-
(2 års garanti)

2 MB RAM med 1 MB CHIPMEM

Roctecs nyeste 2 MB RAM-kort til Amiga500. Leveres fuldt bestykket med 2MB RAM og både GARY og CPU adaptor, så du kan udvide din CHIPMEM til 1MB*) og din FASTMEM til 2 eller 2,5 MB. Roctecs 2 MB RAM-kort er suveræn kvalitet - derfor får du 2 års garanti.

ÅBNINGSTILBUD: Hele sættet kun KR.
*kræver FAT AGNUS 8372, der dog sidder i alle nyere modeller



1398,-
SPAR 298,-

DISKETTE TILBUD!!!

100 STK. 3,5"

noname

KUN KR.

398,-

I 10stk.sæsker med labels

ZYDEC HÅNDSCANNER

Overfører direkte tegninger, fotografier o.lign. til tegneprogrammer, tekstbehandling o.s.v. Scanneren føres blot henover billedet - og VUPT!! så er det på skærmen. Opløsning 400 DPI. Variabel lysstyrke.

TILBUD INCL. SOFTWARE KUN 1998,-



THE COMPLETE COLOUR SOLUTION

Nu kan du uden problemer tage farvebilder direkte fra almindelig video-båndoptager eller kaméra ind i din Amiga på kun 1 sek. De flot digitaliserede bleder kan ændres i f.eks. Photon Paint, sættes ind i tekst behandling og databaser eller printes ud. Med Vidi-Grab kan du endvidere lave små, animerede s/h-film.

The Complete Colour Solution er en komplet pakke, der indeholder følgende:

- Vidi-Amiga digitiser
- Vidi-RGBsplitter
- Vidi-Chrome (farve-digitaliseringssprogram)
- Vidi-Grab (REALTIME framegrab og animéringsprogram i s/h)
- Photon Paint (HÅM tegneprogram)

The Complete Colour Solution er markedets absolut hurtigste system, der langt overgår sine sløve og upraktiske konkurrenter - se godt de viste udklip fra tests i engelske blade: Er du studig i tvivi?

- Så ring straks og rekvirer demodisk og informationsmateriale!



Div. testudklip: MICRO-MART: "Jeg har lavet flere kvalitetsbilleder i den korte tid jeg har haft Vidi, og jeg nogensinde fik lavet med Digi-View." ZERO: "Vidi-Amiga er den bedste digitiser for under kr. 7000,- og jeg har prøvet dem alle."

Samlet normalpris kr. 4294,-

Pakketilbud: kr. 2998,-

ZYDEC 3,5" DISKDREV



Engelsk topkvalitet. Støjsvag præcisi onsmechanik fra Citizen. Gennemført bus, afbryder, støvlkop og luftindtag med støvfilter. Lille og handy, kun 29 mm høj. Kan man vælge andet?

INCL. CLEANER-DISK KUN 898,-

ACTION REPLAY MK3

Nyeste version af den mest kraftfulde udvidelse til Amiga. Giver bl.a. evigt liv i spil og 50 nye kommandoer til DOS-hjælp, og den store maskinkodemonitor, BURSTNIBBLER og Freez knap til kopiering af ALT!

Masser af andre funktioner -ring og bestil den gratis informationsfolder! "Det Nye COMputer" nr. 1-92 skrev i test: ..absolut anbefalelsesværdigt..".



A500-vers. kr. 1198,-

A2000-vers. kr. 1298,-

...masser af mus fra kr. 198,-, 25 forskellige slags joystick fra kr. 98,-, og andet videoudstyr, masser af spil og andet software og meget meget mere....
DET NYE '92 KATALOG!

**POST-
ORDRE**

42 28 87 00

BMP-DATA

Industrivej 19, 3320 Skævinge

Ring og bestil eller send din bestilling pr. brev.

Vi sender til dig OMGÅENDE!

Porto for forsendelse kr. 20,-

uanset vægt

Efterkravsgæbry kr. 25,-

DANSK VIRUS-CENTER

Nu har Danmark fået sit første virus-center, hvor alle der har virusproblemer kan få hjælp!

Af Erik Løvendahl Sørensen

Computer-virus er blevet et virkligt problem for mange Amiga-ejere inden for de sidste par år. For 2-3 år siden var antallet af forskellige virus såmænd ikke større end de kunne tælles på en hånd. Siden er antallet af nye virus gået katastrofalt hurtigt.

Idag har vi således mere end 250 forskellige Amiga virus og hvad VÆRRE er, hvert år FIREDOBLES antallet. Skal vi have mere end 1000 Amigavira i 1993? Ja, det vil tiden vise, men alle prognoser fra både Amiga, PC'er og Macintosh-computerne sandsynliggør det desværre alt til tydeligt.

Alt kan give virus

Efterhånden har alle Amiga-ejere stiftet bekendskab med op til flere forskellige viruser. Ja, selv en af COMPUTERS harddiske har for nyligt været inficeret med virus, så kom ikke og sig, at virus-problemer kun er noget man kan få, når man "roder" med piratkopier eller lignende. Tidligere var det god latin at fraråde folk, at omgås de såkaldte "Pirat-programmer", hvis man ville undgå virus.

Idag er situationen desværre en helt anden. Man kan stort set risikere at få virus fra alt og alle: F.eks. fra de såkaldte "Coverdisks" på de engelske computermagasiner, fra original software købt i danske eller udenlandske forretninger og sidst men ikke mindst fra BBS'er, hvis man har modem og uploader programmer.

I år er der f.eks. spredt ikke mindre end 4 engelske coverdisks med virus på. Den sidste virusinficerede disk blev udsendt så sent som i december 1991 af "Amiga User International", og var inficeret med "Saddam Hussein", en virus, der er særlig farlig og meget vanskelig at fjerne.

Med hensyn til original softwa-

re, så hører det gudskelov til sjældenhederne, at der er virus på programmer i forseglede æske. Langt oftere sker det desværre, at personalet i computer forretningerne, uforvarende kommer til at smitte disketterne, når en kunde skal have demonstrert et program. Eller måske, når ekspedienten lige selv skal have tiden til at gå inden den næste ekspedition.

Et helt enkeltstående eksempel fra en forretning, der nu er gået fallit viste, at ca 75 % af de solgte programmer i forretningen var inficeret med virus. Det var måske en medvirkende årsag til falliten? Hvem ved...?

EN FREMTIDIG KATASTROFE?

Fortsætter udviklingen, som hidtil vil vi have mere end 10.000 Amiga vira i 1996. Denne udvikling forsøger vor organisation selvfolgtlig at bremse, idet vi mener at det er uacceptabelt at andre skal have lov at ødelægge vor glæde ved at have en computer; men.... det kræver selvfolgtlig, at vi også får hjælp fra jer på forskellig måde, og, at I støtter vort arbejde, ellers lykkes det ikke!

Det kan være interessant at sammenligne med PC vira'erne idag, hvor vi nu har ca. 1000 virus. En tilsvarende prognose, som den ovenstående viser at vi får ikke mindre end 25.000 PC vira i 1996.

Sikker hex

Det er selvfolgtlig klart, at man kan føle sig meget usikker, når man får en virus ind i sin computer. Hvad gør man, som almindelig Amigaejer? Skal man sælge sin Amiga og opgive det hele, som jeg har hørt flere har gjort, eller hvad? Mange nybegyndere starter med "brask og bram", får massvis af disketter fra "vennerne", og når aldrig at sætte sig ind i de mere grundlæggende ting: "DET GÅR JO GODT NOK, IKK!" Men efter en måned eller to, så kommer regningen: Efterhånden er der ikke nogen af disketterne, der virker. Er computeren defekt eller hvad? Det hele startede jo lige så godt!

En vigtig regel blev tilsidesat: "SKRIVEBESKYT DINNE DISKETTER", og hold dem skrivebeskyttet ALTID. Er det nødvendigt at fjerne skrivebeskyttelsen, så



Martin Harboe og Peter Elbek er de to drenge bag Danmarks første Virus-center, hvor Amiga-ejere kan hente hjælp og vejledning i forbindelse med computer-vira.

sluk først din Amiga i ca 60 sekunder, så kan det aldrig gå helt galt med virus. Du kan godt nok få virus på dine disketter, men du forhindrer, at virusen får mulighed for at bære sig på dine øvrige disketter. Sikker hex, hvad er det? ja, i disse tider kan man ikke være forsiktig nok med, hvem man indlader sig med. Sjusker man med sit sextiv kan det betyde døden.

Det samme kan næsten siges, når det drejer sig om din computer. Et aldrig spil med nogen du ikke kender, og slet ikke i skolegården. Her får du måske godt nok nogle gode spil, men helt sikkert også virus, hvis du ikke passer på.

Det vil sige: Lær at sige nej tak, ellers kan det koste dig dyrt! Husk, at alle formustringer mennesker dyrker "SAFE HEX", så indlæg ikke med hvem helst. Det kan du komme til at fortryde bittert senere.

Safe Hex International

Vi er en gruppe på ca. 250 mennesker fra hele verden, der har forsøgt at tage kampen op for at øge dataskikkerheden. Vor organisation har vi kaldt "Safe Hex International". Bekæmpelsen sker på mange fronter, således laver vi bl. a. programmer, der bekæmper virus, (de såkaldte viruskillere). Vi har også utsat en dusør på 1000 dollars for anmeldelse af virus programmer. Bestemt ikke af "blodtørstighed", men for at AFHOLDE pro-

grammørerne fra at skade vor computer hobby. Kan de ikke afholde sig fra det, så mener vi, at lovgivningsmagten må tage affære med bøder eller fængselsstraf.

Indsamling af nye virus er et område vi arbejder meget med. Vi analyserer de nye vira folk sender til os, og bruger vira'erne til opdatering af vores "killere". Kender I noge der ligger inde med PC eller MAC virus vil vi være meget taknemmelige for, hvis I ville sende dem til os. Vi håber, at vi kan opbygge både PC og MAC afdelinger rundt omkring i verdenen, her i 1992.

Et meget vigtigt punkt er vor lobisme, det vil sige vor påvirkning af medier, politikerne og lovgivningen i de forskellige lande. Mange lande har nemlig slet ikke love om dataskikkerhed, og journalister i f.eks USA anbefaler stadig viruskillere såsom VirusX, der er to år gammel og håbløst forældet. Der er såmænd nok at tage fat på.

Her i 1992 når vi måske et af vores store mål, idet vi gennem et af vores danske EF medlemmer, Freddy Blak (S) er med til at fremsætte lovforslag om en harmonisering og skærpeelse af love om dataskikkerhed i EF.

Hverken hackere eller virus kender som bekendt grænser, så skal der gøres noget effektivt, ja så kan det ikke nytte, at enkelte lande kører "frileb", når de slet ikke har nogle datalove, og lader det gå ud over os andre.

Interview med Dansk Virus-center

nok til at finde ud af hvordan de skal gøre. De sidstnævnte vil nok få stor gavn af vor viruskiller disk, og ikke mindst nybegynderne. Andre tror desværre, at DE kan. Med det resultat, at de har en manlig virus på deres disketter, eller hvad der er værre.., måske virus på deres harddisk.

DNC: Har i noget indtryk af, hvor udbredt virus er her i Danmark på vor Amiga?

PE: Ja det kan være svært at udta sig om, men et forsigtigt skøn er, at der nok er ca 200.000 disketter, og da hver 15'ende harddisk, der er inficeret med virus idag. Det kan måske lyde af meget, men det er desværre ikke så sjældent, at folk ringer os op, og fortæller at de har opdaget, at måske over hundrede af deres disketter er smittet med virus, eller at de har fundet 2-3 forskellige virus på deres harddisk. <

DNC: Hvordan kan det være, at folk ikke opdager at de har fået virus, det lyder markant, at man kan have over hundrede disketter med virus, uden at man opdager det?

MH: Nu er det sådan, at måske kun 1/5 af virusene er destruktive, derfor kan det tage noget tid før, at man opdager det. Men en del virus kan også sprede sig skjult i et stykke tid for så pludseligt, at således som et lyn, og sprede død og ulykke i blandt dine disketter. Men det kan også ske, at man opdager virusen langt senere, da vejen ved, at flere og flere af ens disketter får read/write errors, guru'er eller lignende fejl. Måske troer man i første omgang, at det er computeren, der er noget gået med; men det er det sjældent!

DNC: Hvordan kan i hjælpe folk med virus, og hvordan får man jeres virus-killer diskette?

MH: Man kan skrive til os, og få vores danske viruskiller-disk for 20 kr. f.eks. pr. check tilos. De 20 kr inklusiv diskette og porto, så vi synes ikke, at det er særligt dyrt.

Denne disk er nok en god start for alle, der ikke har det store kendskab til computer virus. Men i den forbindelse er det meget vigtigt at nævne at man "SKAL" sørge for at holde sig ajour, og måske anskaffer en ny version hver 3-6 måned. Det afhænger af, hvor mange nye programmer man får. Husk på, at på nye programmer ligger måske også nye virus, og så her kan risikoet for et virus-angræb være ret stor.

Man er også meget velkommen til at ringe og få vejledning, hvis der er noget man ikke kan finde ud af, det er en sægt sag, og computer virus kan i mange tilfælde være noget svært noget at få fågt med.

DNC: I skriver, at jeres viruskiller er copyrighted og ikke må udnyttes kommercielt. Tror I, at folk vil overholde dette?

PE: Ja, nu skal man jo ikke tage alt her livet for bogstaveligt. Vi har bestemt intet imod, at folk kopier disk'en til deres venner og lignende, tværtimod; det vil kun glæde os. Men det har været et meget stort arbejde at oversætte alt til dansk, og ikke mindst at holde disk'en apur hele tiden. Derfor håber vi, at folk godt vil undse os de par kroner vi tjener på hver disk. Vi har jo udgifter til telefon og meget andet, der skal betales.

Men det er jo ikke selve viruskiller programmet vi har copyrighted, kun vores oversættelser på dansk. Så vi håber, at alle seriere BBS'er og lignende vil respektere dette. Ellers kan de jo risikere, at de er med til at ødelægge en god ide, og så stopper vi måske igen, hvem ved?

DNC: I sammenholder med de forskellige programmer, der laver virus killerne på deres disk?

MH: Ja, vi samler nye virus ind til programmerne og hjælper dem også ved at opfordre folk til at sende et lille beløb som tak for deres program.

Specielt når det drejer sig om viruskillerne, vil vi opfordre alle til at betale denne shareware afgift, idet de bedste viruskillerne ikke stort set er shareware programmer idag. Dette KAN desværre nemt stoppe, hvis programmerne arbejder ikke bliver påskænet. Har du f.eks. nogen penge du ikke har omvekset fra en rejse, så send dem til en af programmerne, men husk, at du må

kun sende seddere, men der omvekkes ikke i bankerne.

En dansk 50'er var nok heller ikke af vejen at sende. Det er slet ikke nødvendigt at sende større beløb, bare der er tilstrækkeligt mange, der gør det.

Husk på, at viruskillerne programmerne aldrig bliver ført med deres program, idet programmet hele tiden skal opdateres, når der kommer nye virus. Mange af programmerne bruger 10-20 timer af deres fridt, hver eneste uge året rundt, så jeg synes godt, at lidt økonomisk støtte er rimeligt her. Forvært er der 15-20 viruskiller programmer med i vor gruppe "Safe Hex International". Der er da også både programmer i gruppen, der laver kommercielle (købte) programmer og folk, der laver freeware- eller shareware programmer.

DNC: Mange er ikke interesseret i hvilken viruskiller, der idag er den bedste; har I noget bud på det?

MH: Det er faktisk et meget vanskeligt spørgsmål at besvare. BootX version 4.13 er nok den bedste all-round viruskiller, men VT version 2.35, der er en tysk viruskiller, er nok den bedste, hvis man har harddisk, idet det er den viruskiller, der bliver hurtigst opdateret og samtidig er den særdeles god til at checke med for file-virus.

Faktisk kan man godt have nogen et brug af forskellige, idet de hver især har sine fortrin.

DNC: Hvad er det for noget med en duser på 1000 dollars, der er udsat og hvem udbetales alle disse rare pengar?

PE: Pengene er doneret af vores medlemmer, dvs. at de har skrevet under på at de vil give pengene, når vi får en anmeldelse, og når anmeldelsen kan føre til politisagelse, se af den pågældende, der har lavet virus. Folk, der "kun" spreder virus til andre er vi ikkeude efter, selvom det måske nok var påsinplads. Vi tager ikke hensyn til om, det er PC virus eller andre typer; vor virus dyster gælder for ALLE type computer virus. Der står smart 3000 Dollars i vor duser fond, Nu venter vi bare på nogle amerikanere.

DNC: Man harer en masse om gamle viruser der nogte virus, der er særligt farlige eller udbredte i sjællskabet?

MH: "Saddam Hussein" virusen er nok en af de farligste viruser, der samtidig er utroligt udbredt. Den lægger sig i Ldir istedet for Disk-validateoren og har samme filstørrelse 1848 bytes. Alle efterskrevede filer på en smitted disk får read/write errors og kan kun repareres 100% med en viruskiller, som hedder "Schwarzkopf", som også er med på vor nye virus-killer disk.

DNC: Ja så her til alidst, der er nok nogle af Det Nye COMputers læsere, der gerne vil have jeres navn og adresse for at bestille Jeres nye danske virus-disk, hvad gør de?

MH: Vi ønsker de vores viruskiller disk, ser vi helst at de skriver til os og lader være med at ringe. Vor telefon er faktisk kun til folk, der har forskellige virus problemer og dem kan vi kun hjælpe, hvis de har en af de nye viruskillerne. Husk, på at gamle viruskillerne kan ikke finde nye virus. Men her vor adresse:

Fakta:

SAFE HEX INTERNATIONAL DK: MARTIN HARBO

SENSOMMERVEJ 167

8530 HJORTSHØJ

VIRUS HOTLINE: 86 22 94 01

KUN MELLEM KL. 1900-2100

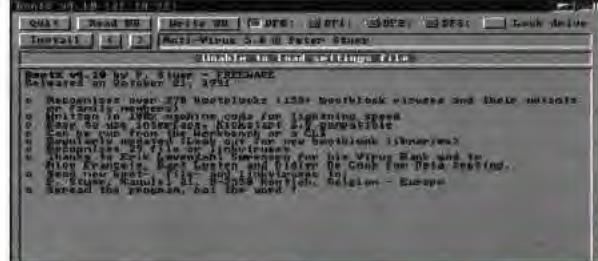
PETER ELEBKE

BLOMSTERVANGEN 11

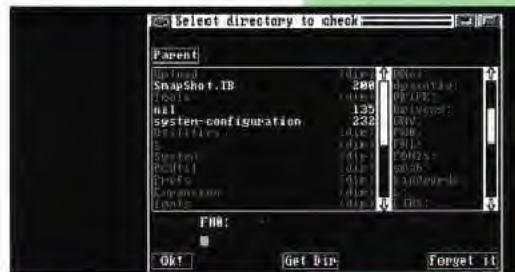
8250 EGÅ

VIRUS HOTLINE: 86 22 25 81

KUN MELLEM KL. 1900-2100



BootX i den nyeste version genkender over 270 virus - og fjerner dem, hvis de findes!



Labels + visit- kort i stribewis med Prof. Page

Vi hopper ud i den 2. artikel om desktop-anvendelser. Artiklerne handler om brugen af Professional Page, der på samme tid er det mest udbredte og det mest fleksible Amiga DTP-program. I denne lektion ser vi nærmere på teknikkerne omkring fremstilling af visitkort og labels - noget alle har brug for.

Målet er, at du får ny inspiration, friske idéer og en effektiv arbejdsgang. Hvis du fulgte med i sidste nr., kan du springe de første par afsnit over denne gang.

Et par "grundtrin"

Inden du begiver dig ud i arbejdet med Prof. Page, skal et par begreber først sættes på plads. I højre side af skærmen finder du arbejdsredskaberne:



Tastatur-genveje er mere effektive

Når der i kurset her f.eks. står **A+[t]**, betyder det, at du skal nedtrykke den højre Amiga-tast samtidig med bogstavet F.

Professional Page kan betjenes via rullegardin-menuer, som du trækker ned med højre muse-knap, eller via tastatur genveje (shortcuts), der er langt det hurtigste. Der er meget tid sparet, hvis du fra starten vænner dig til at bruge tastatur genveje.

Menuerne kan så betragtes som en slags indbyggede "stikord", når det kniber med at huske. For en ordens skyld viser vi menupunkets navn i en parantes efter tastatur genvejen - f.eks. således: [F6] (Skrift/Snit/Fed). Arbejder du med en engelsk version 2.0, vil du opdage, at tastaturgenvejene i den her benyttede danske version 2.1dk, stemmer fint overens. Det er også en behagelig detalje, hvis du senere skifter fra den engelske til den danske.

Bemærk i den forbindelse, at du kun kan skifte opad i versionsnumrene, hvis dokumenterne skal kunne inddæsses - med andre ord: *there is no way back!*

Værktøjer indstilles

Som det første bør du altid indstille layout værktøjerne via [Alt]+[t], (Valg/Layoutværktøjer):



Efter ovenstående indstillinger er foretaget, klikkes på OK.

Ti visitkort, tak!

Vi skal bruge en frisk A4-side. Nu vælges [Ctrl]+[n] (Side/Opret/fra Standard). Her indstilles papirformat og margener i den valgte enhed (centimeter):



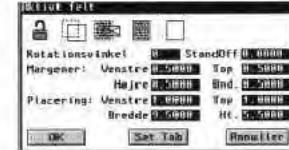
OK, og siden kommer frem på skærmen, og kan nu betragtes i 5 forskellige zoom-trin. Prøv dem med **A+[5]**, **A+[4]**, **A+[3]**, **A+[2]** eller **A+[1]** (Valg/Zoom).

Visitkort kan have mange størrelser, men det mest almin-

delige er 9,5 cm i bredden og 5,5 cm i højden. Målet passer oven i købet fint til placering på et A4-ark med to lodrette rækker a' 5 stk. Der bliver således også plads til nogle "skærermærker", som vi senere indsatte for at gøre det nemt at udskære visitkortene nøjagtigt. Bemærk at du under (Side/Opret) valgte 1 cm morgen hele vejen rundt og 2 spalter; - det var altså ikke helt tilfældigt.

Lav selv første kort

Vælg nu 'nyt felt'-redskabet og afsæt feltet til det første visitkort øverst i venstre spalte - følg koordinatstællerne øverst på skærmen, mens du holder venstre museknap nedtrykket, og sørг for at komme tæt på 9,5 og 5,5 cm. Tæt på er godt nok, for det magnetiske net på 0,5 x 0,5 cm hjælper dig. Vælg igen pil-redskabet og dobbeltklik (Felt/AEndre/Aktiv) i det netop afsatte felt. Flg. menu vises:



Her ændres de 4 margener til 0,5 cm, for at give visitkortet "luft" langs kanten, før tekst fydes på.

"blyanten" spides

Nu vælges tekst-redskabet og efter klik i visitkortet vælges skrifttype, størrelse, justering og linieafstand. Først udpeges skrifttypen via **A+[f]** (Skrift/Skrifttype/Ny) - vælg (CG)Times denne gang.

Dernæst vælges størrelsen med **A+[.]** (Skrift/Størrelse/Ny) til 14 pkt. Linleafstanden (skydningen) indstilles til 110 % relativt via **A+[y]** (Skrift/Skydning):



Og til slut indstilles justeringen til lige venstre kant via **A+[L]** (Skrift/Juster/Venstre).

De første 2 linjer skal være med fed skrift - derfor trykkes nu på **[F6]** (Skrift/Snit/Fed), og endelig kan teksten indskrives:

Læsekspert
Dirk Didriksen

Resten skrives i alm. skrift **[F10]**

Gittersvinget 6
8700 Horsens
Tlf.: 75-649999
Fax: 75-649998

Nu skiftes til 8 punkts størrelse via **A+[.]** (Skrift/Størrelse/Ny), og resten skrives:

- * kommer overalt i landet
- * låsen er altid åben efter Dirk

Nu er teksten på første visitkort færdig, og klar til at blive kopieret ud på de 9 andre. Det gøres lettest ved at vælge pil-redskabet og trykke **[Alt]+[K]** (Felt/Dubler aktiv) 9 gange.

Med pil-redskabet placeres de ni visitkort på A4-siden i to lodrette rækker kant til kant:

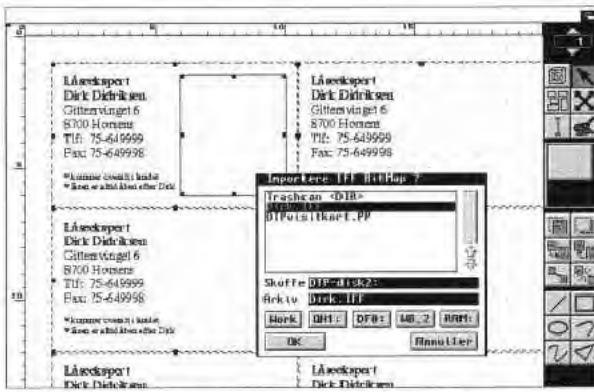


Billede eller logo fra bitmap grafik

I et tegne/male-program, f.eks. DeluxePaint kan du designe dit logo eller tegne et billede. Det skal nu indplaceres i højre side af visitkortet.

Først vælges 'nyt-felt'-redskabet og feltet afsættes, f.eks. 4 cm bredt og 4,5 cm højt og 0,5 cm fra højre kant, top og bund.

Pil-redskabet vælges igen og grafikken (en IFF-fil) importeres via **A+[g]** (Projekt/Importer/Bitmap grafik).



Labels på A4-ark

I mange kontorforretninger og boghandeler kan man købe selvklæbende labels på A4-ark. I mange størrelser og flere forskellige farver. Tykkelsen incl. bagpapir er cirka som tykt kopipapir. De er fremstillet til kopimaskiner og laserprintere, men kan med fordel også anvendes i de mange matrix- og inkjet printerer, der kan snuppe et enkeltark.

Under navnet "Fastonald® COPY-laser" fås 18 forskellige størrelser fra 25.4 x 52.5 mm til et 210 x 290 mm (helt A4-ark !).

Vi vil her se nærmere på størrelsen 36 x 70 mm, der bl.a. er velegnet til diskette-label på 3.5" disketter.

Comments

Skærm-skabelon
Når du investerer i en pakke COPY-laser følger der en papirskabelon med. Den skal vi nu også fremstille på skærmen.

Teknikken minder om den netop afprøvede på visitkortene.

A4 labels-arkene er sådannet indrettet, at der er 0.5 cm i top og bund, der ikke udnyttes. De enkelte labels er monteret i 3 lodrette rækker af 8 stk. Dette skal vi vide for indstille layout værktojerne korrekt. Vælg nu A4(I) og indstil her således

A screenshot of the WinDirStat application window. The main area shows a tree view of disk usage, with the root node 'C:\Windows' expanded. Under 'C:\Windows', there are several subfolders like 'System Volume Information', 'Temp', and 'Windows'. A right-click context menu is open over the 'Temp' folder, with options such as 'Delete', 'Empty Recycle Bin', 'Properties', 'Search', and 'Exit'. The status bar at the bottom displays the path 'C:\Windows\Temp' and the file count '1000 files'. The title bar of the window reads 'WinDirStat - (600x100) [All Files]'. The overall interface is clean with a white background and blue links.

Her indtastes 0.5 cm i Y-feltet.
Det betyder, at udskriften forskydes 0.5 cm nedad, hvilket svagtes på masken i venstre side.
Derpå vælges OK nederst og igen OK i 'sideformat'-menuen.
A4-siden er nu oprettet.

Du laver én label

Ved hjælp af 'nyt felt'-redskabet laver du nu en enkelt label øverst til venstre.

Hvis dit magnetsiske felt er lavet som beskrevet, har du meget let ved at lave labelen i korrekt størrelse. Vælg igen pil-redskabet og dobbeltklik i det nye felt. Indstil nummererne således:



Der laves 0.6 cm "luft" i højre og venstre side af hver enkelt label, og 0.3 cm i top og bund. Dels af skønhedsmæssige årsager, mens også fordi det skal være lettere "at ramme indenfor" under udskrift. Husk også, at de farreste laserprintere kan udskrive på den yderste halve centimeter!

Gem en ren label

På dette tidspunkt bør du arkivere dit labelark, til senere formøjelse.
Vælg A+[z] (Projekt/Arkiver som):

Amiga Javer 23

Find nu selv på en god label-tekst, skrifttype og fremhævning. Når du er tilfreds vælges pil-redskabet igen.

De resterende 23 labels laves hurtigt ved hjælp af [Alt]+[k] (Felt/Dubler aktiv), og placeres med pil-redskabet. Læg mærke til hvor løftede falder på plads, hjulpet af det magnetiske net.... smart ikk'?



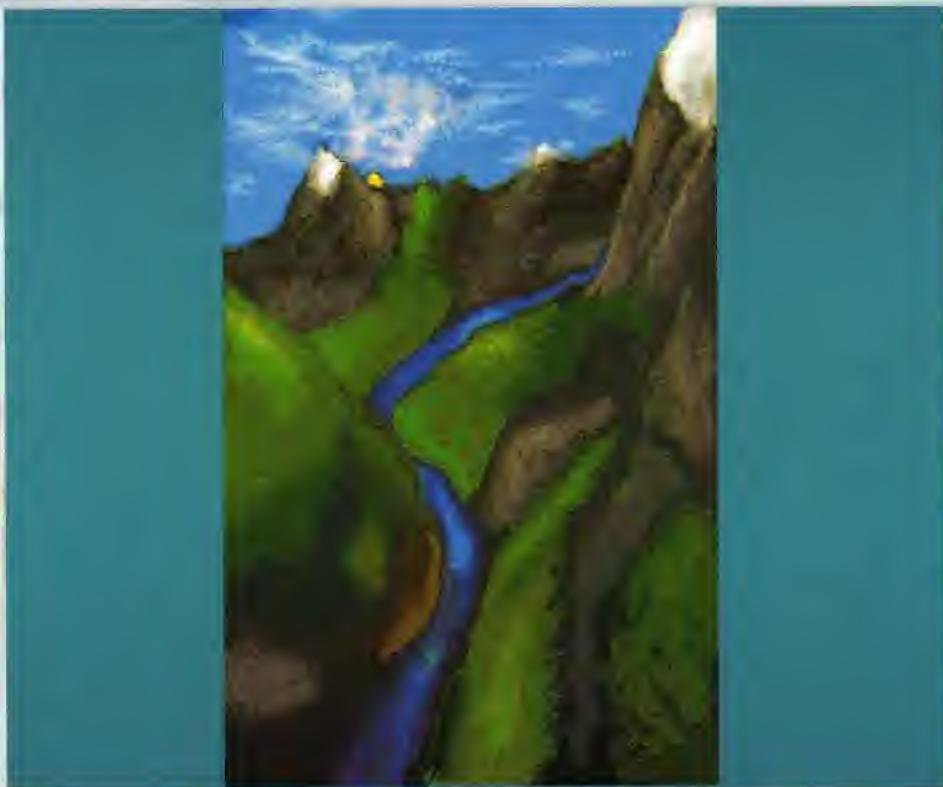
Egentlig burde top- og bundmargen begge være indstillet til 0.5 cm, men for at kunne drage nytte af det magnetiske net placeres første labels række helt i top og hele arket forskydes i stedet 0.5 cm nedad under udskrift. Det klares allerede nu ved at klikke i "Postscript udskriftsvalg"-feltet nederst, og følgende menu viser sig:



Hvis din PostScript laser er korrekt justeret, kan du ramme plætterne i første forsøg. Med matrix- eller inkjet printer, skal du nok forsøge et par gange på alm. papir, som du så lægger hen over skabelonen, der fulgte med i labels pakken. På med vantnen, og go' fornøjelse! DTP-kurset fortsætter i næste nr.

GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



"In The Air"

Vi har ændret en smule i Gallerys format, dette efter mange opfordringer fra læserne som forståeligt nok ønsker flere billeder og mindre snak! Derfor springer jeg lige ud i det, med førstepladsen denne måned som går til:

Vidar Hokstad

Sørums gate 63

N-2000 Lillestrøm, Norge

En fin teknik du bruger med smooth-effekten som ger at der kommer en virkning a la olie-pastel. Perspektivet er også flot. Såd nu virkelig på en bjergtinde, eller hva'?

Jeg kan også lide at du har sparet på farvene, det passer fint med den rå norske landskab, uden at gøre billedet fladt, tværtimod!

Henrik Pedersen

Rahbeksvæj 16

7000 Fredericia

-har lavet billedet "Smerte". Henrik har også gjort brug af smooth-effekten, men han har dog

beholdt de skarpe kanter for ligesom at understregte smerten. Billedet er inspireret frit efter en hovedpinetablet-annonce.

Rasmus Wernersson

Sommerlystvej 15

3250 Gilleleje

kommer ind på en 3-plads med billedet "SolarSystem8" hvor han har eksperimenteret med fill- og smooth-effekterne. Og det er vel et perfekt motiv at gøre det med. Alt er tilladt! Er det mon udsigten over Kattegat du har studeret gennem en stjernekikkert?

Peter Nielsen

Askevej 2, Ejby

4070 Kr. Hyllinge

har lavet "Huset" som er fint detaljeret, og her er vi tilbage i den gode genkendelige DeluxePaint stil. Desværre bliver billedet meget fladt. Der er mange måder at arbejde med perspektiv og flader på og der er intet andet at gøre end at gå i krig og øve, øve, øve...

Jesper Holm

Birke Allé 11

2660 Brøndby Strand

Endnu et kendt Amiga-motiv. Titlen passer perfekt: "No Life". Hvem gad også være en kugle der bor på et skakbrædt?

Mikkel Hansen

Vellensbyvejen 7 Nylars.

3700 Rønne

-har virkelig gjort sig fortjent til en plads i Galeriet. Mikkel har ligefrem startet et grafik-kursus for sine venner så de kan redde Gallery. Er det ikke rorende? Nej, seriøst er det et fint skykke reklame for soya-sauce!

Frank Sørensen

Tinggården 181

4681 Herfølge

kommer ind på sidstepladsen med dette lidt triste billede "My Home Town". Sådan ser der forhåbentlig ikke ud i din "HomeTown"?

Vi ses i Gallery næste måned!

Ændringer i Gallery til læsernes fordel. Dog stadig med gode skattefrie kroner som præmier til månedens bedste indslag.



"Smerte"



"SolarSystem8"



"Huset"



"No Life"



"Red Paradise"



"My Home Town"

MULTIEVOLUTION

Arbejd professionelt med din computer

!Verdensnyhed!

Evolution blev oprindeligt bygget til, at være den hurtigste controller i verden. I den nye superhurtige MultiEvolution kombineres hastigheden med den ultimative Ramlosning, og sikrer dig dermed den hurtigste og mest fremtidssikrede løsning til din A500. Op til 8 MB Ram kan indbygges i controlleren, og er dette ikke nok, kan du v.h.a. Virtual Memory systemet udnytte din harddisk som Ram. Denne metode giver mulighed for op til 190 MB Ram.



MultiEvolution. Verdens hurtigste harddisk

Det nyder ikke noget, at have den hurtigste controller, hvis man ikke har en harddisk der kan følge med. Derfor bringes der kom de nye Quantum LPS kvalitetsdrev i MultiEvolution. Med Quantum LPS drev opnår sædet ved hævning 980 kB/s, og ved skrivning 900 kB/s med standard Amiga.

Med acceleratorkort, kan der opnå endnu større hastigheder, over 2.2 MB/s med 68020/30 Processor.

Lavt strømniveau:

Brugen af de nye Quantum LPS har endnu en fordel. De forbruger meget lidt strøm, kun 0,2 Amperes. Derfor er det ikke nødvendigt med en ekstern strømforsyning. Hæmmedelen bliver forsynet fra din A500. Derved undgås også den traditionelle ventilatorturbo.

Kamudydelser:

Op til 8MB Ram kan indbygges i controlleren, udvides nemt v.h.a. de nye SIP-moduler.

Eft og smart slim line design:

Den ekstremt lille MultiEvolution (20 cm x 10 cm x 5 cm) sikrer dig, at du nemt og øgenørret kan bruge din computer.

Virtual Memory:

Som nogen helt nyt, er der med MultiEvolution's Virtual Memory System ubegrænsede muligheder for, hvor meget ram du kan have i din A500. Virtual Memory er en teknik, hvor man udnytter en del af harddisken som Ram. Systemet fungerer på den måde, at man bruger en del af den rigtige Ram som mellemled mellem CPU og harddisk. Når man bruger en adresse, der ligger på harddisken (Virtual Ram), så flyttes den blok, der indeholder den ønskede adresse, ind i den rigtige Ram. Når man på et tidspunkt skal bruge en adresse, der ikke ligger i den indiske blok, så skrives blokken tilbage til harddisken igen, og en ny blok indlæses. På denne måde er det muligt, at have f.eks. 100 MB Ram til rådighed. For at svare denne proces, er det nødvendigt med en MMU (Memory Management Unit), som sidder på de fleste acceleratorkort.

DANSK MANUAL



Extern SCSI Port tilføjer let tilslutning af op til 6 ekstra enheder på SCSI bussen (Tape Steamer, Optisk pladeleger, SyQuest m.m.).

Sikrer op til 8 MB Ram, nemt at installere v.h.a. SIP-moduler.
52 eller 105 MB Quantum LPS kvalitetsdrev, sikrer en pålitelig løsning.

MultiEvolution's ROM-SCSI-Driver.

86 poler Tilslutningsport til Amiga'ens Ekspansionsport.

AmiBoot ROM, MultiEvolution antihooter under kickstart 1.2, 1.3 og 2.0.
52 MB Quantum LPS

Multievolution m. 52 MB LPS HD:

Normalpris	Kr. 6.995,-
Intro-Rabat	Kr. 2.000,-

Introduktionpris

Kun Kr. 4.995,-

EVOLUTION Danmark

For mere information eller nærmeste forhandler

Tlf 31 79 09 96 * Fax 31 79 03 50

Forhandlere er velkomne



DET ALLERBEDSTE SPIL-ANMELDER MAGASIN I HELE UNIVERSET!

GAMEPLAN

INDEX

- Alien Breed 31
- Battle Isle 32
- Cardinal of the Kremlin .. 39
- Knights of the Sky.....41
- 4D Sports Boxing 42
- Microprose Golf 42
- Robocod 30
- Rugby: World Cup ... 31
- 7 Colors 43
- Shadow Sorcerer 43
- Simpsons40
- Smash TV40
- Suspicious Cargo39

De anmeldte spil er venligst
stillet til rådighed af SuperSoft,
Sofiech, Daisy Soft og diverse
softwarehuse.



BATTLE ISLE..32



ROBOCOD..30



SMASH TV.....40

ACTION
PACKED
ISSUE!



ROBOCOD Millenium



Langt oppe på Nordpolen ligger Julemandens værksted. Det ved enhver. Men vidste du også, at den hvidskæggede herre er blevet taget som gidsel? Jo, du læste rigtigt...

Det er den onde "Dr. Maybe", der har indtaget Julemandens legetøjsfabrik, og nu har han oven i købet pillet ved alle legetøjsmaskinerne, så de ikke længere fabrikerer almindeligt, fredeligt legetøj. Produktionen er nu koncentreret om aggressive teddy-bjørne, dødbringende dukker og andre fælle sager, der absolut ikke hører hjemme under uskuldige børnefamiliers juletræer. Men der ender de, hvis nogen ikke gør noget.

Her kommer du ind i billedet. Dit navn er Pond... James Pond. Siden din sidste opgave (som kvikke læsere vil erindre foregik den til ses), har du været i intensiv træning på spion-skolen, og det har resulteret i, at du har fået en del nye evner. For eksempel kan du trække dig ind i et beskyttende metal-hylster, som gør det af med fjenderne, hvis du lander på dem. Du kan også strække dig adskillige skærmlængder opad. På den måde kan du gribe fat i platforme og ting, der ellers ville være uden for rækkevidde.

Før jo, Robocod er et platformspil. Dem er der efterhånden lavet nogle stykker af, men



AMIGA - James Pond kan dræbe fjenderne ved at hoppe på dem - hvis han altid husker at skifte til sit metal-outfit!

det her er absolut et af de bedste jeg har set i meget lang tid. Og det er der mange grunde til.

For det første er spillet enormt. Du starter i sneen uden for legetøjsværkstedet, og herfra skal du gennem nogle porte, der hver især fører til en af spillets "verdener". Hver verden har sit eget tema - alt afhængig af, hvilke julegaver der bliver produceret i den pågældende afdeling af fabrikken: Legetøj,



AMIGA - Spillet er en fryd for øjet. Grafikeren burde sege job i Disney-studierne!

chokolade, sportsartikler... variation er der nok af.

Målet på hverbane er at indsamle nogle store pingviner, som Dr. Maybe har udstoppet med bombeladninger. Når du har samlet alle pingvinerne, kan du via den blinkende udgang gå videre til den næstebane - og så fremdeles. Faktisk kan man ret hurtigt løse spillet, hvis man begrænser sig til kun at gøre det mest nødvendige, men i praksis kan man simpelthen ikke lade være med at "gå på opdagelse". For hvilke spændende overraskelser lurer der mon ikke omkring det næste hjørne?

Spillet er fyldt til bristepunktet med spændende overraskelser! Det vrimer med driliske puzzles, indbringende bonus-ikoner, enorme end-of-level monstre, og den farvestrålende grafik er fyldt med hentydninger og parodier på kendte spil, film, musikgrupper etc. Spildesignerne er tydeligvis begavet med en dejlig frisk humor, og hver gang man spiller, opdager man noget nyt. Så Mario-brødrene, Giana-søstrene, Kiwi-fuglen, Bitmap-knægten, og hvad de ellers hedder, kan godt pakke sammen. 90'ernes nye platform-stjerne hedder James Pond!

Søren

AMIGA

Kr 375

Grafikken er ekstremt farverig. Det vrimer med store, klare, farvestrålende figurer, og hele spillet er simpelthen en fryd for øjet. Soundtracket er også fint med et par tilpas bølpende melodier, der fint understøtter resten af spillet. Robocod er et enormt spil, som kombinerer det klassiske platform-gameplay med en helt unik stædig charm og variation. Køb det!

Grafik	93%
Lyd	86%
Gameplay	91%

**OVERALL
92%**

COMMODORE 64

Robocod kommer ikke til 64'eren, men heldigvis findes der jo så mange andre gode platformspil til denne maskine. Prøv for eksempel Rainbow Islands, Blonic Commando, Great Giana Sister, New Zealand Story... listen er endelos!

Alien Breed

Team 17

"Vi har modtaget det her på den interstjerne nødfrekvens," sagde løjt-nant Simms og gav en lille, sort mikrosette til oberst Williams. De befandt sig begge på sidstnævntes kontor. Obersten satte sig ned og lagde mikrosetten i multifspilleren, der automatisk begyndte at afkode indholdet:

"... Kalder I.P.C. hovedkvarter ... I.P.C. agent Johnson her. Serienummer 32132154. Alarm kode rød. Gentager: Kode rød."

En høj hvislen af laserild efterfulgt af et par sygelige skrig fandt deres vej ud gennem de skjulte højttalere, og stemmen fortsatte:

"... Befinder mig i øjeblikket på Intex rumforskningscenter nummer fire. Mig og Stone 54543288 var på vej hjem fra patrulje, da vi fik besked om at tække rumstationen... Al kontakt var ophørt... Shit! Det er præcis som i de rumfilm, der kører nonstop på UltraChannel... Stanken, forfærdelig og ubeskrivelig. Og så den første... livsform... Brunlig, store tænder, kløer... De er ikke specielt intelligente, men der kommer hele tiden flere... Nogle sover, andre angriber, og efter andre ignorerer os. Hvad har forskerne mon lavet her på centret? Og hvorfor er der ingen spor af dem?"

Igen blev talestrømmen afbrudt af lyden af død. Oberst Williams' ansigt viste ingen følelser.

"Centralcomputeren kører stadig på backup-systemet og har hjulpet med kort over basens dæk og kraftigere våben. Vanskabningerne skal hele tiden holdes væk, og vores ionmasinpistoler er intet værd... ZAK-ZAK-ZAK... Vi fik etableret en SLO-forbindelse, og alle stationens forskningsresultater er transmitteret til satellit X55-2."

"... De fik Stone oppe på reaktordækket... Kom fra alle sider... Jeg har snart heller ikke mere ammunition... Der er dødglat over det hele. Mere og mere organisk, jo længere, jeg trænger frem. Det er ikke til at stå fast, og engang var jeg lige ved at ryge i en affaldsskakt, jeg gled bare. Centralcomputeren bliver ved med at give ordre. Jeg tror, at den er ved at gøre klar til at sprænge basen..."

Der var stilledhed et øjeblik.

"Jeg sender det her fra en nødkonsol på dæk fem, og jeg er bange for, at jeg kommer til at dø her... Jeg kan ikke komme ud... Var ved at skyde nogle af svinene, og så ramte jeg et eller andet, der udløste brandøren. Synthstål. Umuligt at trænge igennem, men alligevel kommer der flere og flere af monstrerne. Der må være en vej..."

Fler sekunders heftigt skyderi afløstes af uventet stilledhed.

"... Ikke mere ammunition. Jeg er færdig. Shit! ... Gud, der kommer de næste... Aaaaaaaghahhh!"

"Transmission forbi," lød det koldt fra multifspilleren.

Oberst Williams så op på løjt-nant Simms. "De tager dem af det fornødne. 32132154 og 54543288. Og hent så noget mere kaffe."



AMIGA (1mb)

Kr 375

Intro-sekvensen er imponerende, og det er grænken også i selve spillet. Handlingen ses ovenfra, men mænd og monstre er altid meget detaljeret. For slet ikke at skække om rum og korridorer, der er overværet med organiske geværtier. Animationsen er helt top, og lyden er også næsten perfekt med gode melodi og lydefekter af meget høj klasse. Gameplayet fanger meget godt det, der gjorde Alien Breed så fed. Monstrene reagerer ikke ens hver gang, og hvis man er træt, kan det absolut betale sig at spille taktisk og dække hinanden. Rambo-typen når ikke lffen til dæk træ, for de er spærrer inde eller er løbet ter for ammunition. Alien Breed er det mest kompetente actionspil jeg har set i meget længe. Et forgyldt hit!

Grafik	95%
Lyd	96%
Gameplay	91%

OVERALL
93%

COMMODORE 64

Alien Breed er et udpræget Amiga-spil. Det kommer ikke til 64-eren.

Banden ses ovenfra og er meget stor og meget grøn. Spillerne kommer løbende fra et hul i venstre side af skærm'en. De er tætbyggede og kraftige, og de er iført henholdsvis blå og røde trøjer. På en radar kan man konstant følge spillernes og boldens position. Radarens størrelse kan ændres med x-tasten. Du kan både spille mod computeren, mod en ven eller deltagte i en turnering.

Det lyder som en forsinkel (og dårligt skrevet, red) anmeldelse af Kick Off, men det er det ikke. Ved nærmere eftersyn viser det sig, at der er 15 spillere på hvert hold, og at de hvide kridtstreger ligger anderledes, end de plejer i fodbold.

For det drejer sig om rugby. Eller rettere sagt: Om Kick Off med rugby-regler. Sprite-ne i Kick Off har siddet bolden af lang og udskiftet dommeren. Og med alle bænkevarmerne på banen er der deltagere nok til en ordentlig gang klyngel!

En lille sort streng fortæller, hvilken spiller du styrer. Med joysticket kan du manøvrere ham rundt på banen, aflevere bagud til med- og modspillere og sparke bolden fremad.

Jakob

RUGBY - THE WORLD CUP

Domark

I mange andre rugby-spil skal brugeren beslutte sig for en af tusind forskellige taktiske opstillinger, før der sker noget, men sådan er det ikke her. Man spiller bare.

Når klyngen er klar, skal der kæmpes om bolden, og det er næsten lige så hårdt som i virkeligheden. Du får ikke græs på krærene, men med garanti sved på panden, når du slider som et svin med at vrække i joysticket.

Den hurtigste joystick-rytter vinder bolden, og så gælder det ellers om at få den kastet videre i en fart. Løbe, kaste, sparke, blive jordet, og så er der indkast eller klyng igen.

I starten er det meget sjovt, men efterhånden blev jeg lidt træt af at sidde og vrække hurtigt medinden hele tiden. Det er faktisk hårdt for en svagelig anmelder.

Alligevel. Fodboldfolket har haft computers-PILLET i godt to år. Rugbyfolket har netop fået deres. Og de kan ikke gøre for, at fodbold er sjovere og mere afvekslende end rugby, sådan helt grundlæggende.

Jakob

AMIGA

Kr 375

Spillerne ligner noget, der er faldet ud af Kick Off festen, og kontrollen føres som noget, der er klippet ud af Kick Off programmet. Kick Off formelmeisen stog så stærkt igennem, at jeg ganske vist blev overvasket over den altængte bolds uberegnelige hop. Det er fyldende programmeret, men... Nåh, ja, det er jo rugby. Lydefekterne er sparsomme, men fine. Bolden siger "BONK", når den er nede til tage afsæt på græsværen, og spillerne siger "URGH", når de bliver mæst. Rugby-lobbyen i International computerunderholdning har fået deres hagskib.

Grafik	80%
Lyd	83%
Gameplay	70%

OVERALL
73%

Commodore 64

Bånd Kr 169. Disk Kr 249

Spillerne er små og lidt ghyldrede, men kontrollen med dem er udmærket, og de vægter sig godt. Instrumelodien er rimeligt god, og det samme er effekterne. Rugby-The World Cup er en actionudgave af rugby på samme måde som Kick Off er en actionudgave af fodbold. Jeg foretrækker det sidste, men der er givetvis ikke alle, der gør det.

Grafik	70%
Lyd	72%
Gameplay	70%

OVERALL
71%

BATTLE ISLE

Ubi Soft

Wargames - det er jo de hersens individuelle programmer med tomme-tylke manualer og et afsindigt kompliceret styre-system med kedelig grafik og nærmest ingen lyd. Er det ikke?

Nej, ikke nødvendigvis. Og i hvert fald ikke i dette tilfælde!

Battle Isle er et wargame for alle - også dem, der tror, de hader wargames. Det kan spilles alene eller mod computeren. I begge tilfælde kører spillet i "split-screen". Det vil sige, at

ordrer, går spillet videre - blot sådan, at ham, der før angreb, nu bevæger sine tropper, mens den anden angriber. Selvom dette system reducerer de irriterende ventetider til et absolut minimum, kræver det en del tilværring. For eksempel skal du være opmærksom på, at dine ordrer ikke altid bliver ført ud i livet. Hvis du f.eks. beordrer en tank til at trække sig tilbage, ser du ganske vist dette ske på din side af kortet, men hvis fjenden imens beslutter at angribe tanken, bliver den hvor den er - indtil den får mulighed for at flytte (hvis den da overhovedet overlever angrebet).

Spillet er delt op i 32 levels (16 i to-spiller mode og 16 mod computeren), der hver har form af en ø. De to spilleres hovedkvarter ligger i hver sin ende af øen, og tropperne er som regel spredt rundt på øen. Målet med spillet er at indtage fjendens hovedkvarter eller udslette alle hans hærstyrker. Denne opdeling i mindre "baner", betyder at spillet har en langt bredere appell end de "klassiske" wargames, hvor en hel kampagne sagtens kan tage adskillige timer. Når du gennemfører en bane, får du et kodeord, så du altid kan vende tilbage til den pågældende ø - for eksempel for at se, om du kan forbedre din score.

På trods af det titalende ydre, er dette faktisk et fuldbloede wargame. Der er adskillige former for fartøjer (både til lands til vands og i luften), og alle de sædvanlige terræn-typer er inkluderet. Og spillet kalder virkelig på både taktiske som strategiske overvejelser. Det taktiske kommer ind, når du prøver at opstille dine tropper optimalt (omringe fjendens mest sårbarer enheder med dine stærkeste,

establere en stærk forsvarskaede etc.). Det mere overordnede, strategiske aspekt bliver først rigtigt fremherskende på de senere levels. Her begynder der nemlig at komme fabrikker og depoter, som kan udgøre nogenlert til sejt. Hvor mange ressourcer tør du sætte ind for at indtage en bestemt våbenfabrik? Skal du straks fare løs på fjendens hovedkvarter, eller vil du hellere lægge en mere defensiv linje, hvor du koncentrerer dig om at forsvare hovedkvarteret? Fordelen ved den sidste strategi er, at du så er tæt på dit hovedkvarter, hvor du har mulighed for at reparere dine militærenheder. Lige indtil værkstedet løber tør for energi...

Der er så utroligt mange aspekter i dette spil, men det hele er så behageligt let at gå til, at selv den mest uøvede begynder straks kan koncentrere sig om selve spillet - ikke manua-



len. Alt er joystick-styret, og i sin præsentation minder Battle Isle mest om et actionspil. Dette er simpelthen alle tiders introduktion til wargame genren!

Søren



AMIGA - Takket være det veikende split-screen format kan to spillere kæmpe mod hinanden i "real-time".



AMIGA - Endelig et wargame, der ser ordentligt ud.

skermen er delt op i to områder - et til hver spiller (eller computeren).

I de fleste wargames skiftes spillerne til at trække. Hvis du har prøvet at spille Warlords, ved du, hvor irriterende det kan være at vente på, at ens modspiller får snovet sig færdig. Ubisofts programmer ("Blue Byte" holdet, berømt for Pro Tennis Tour II) har fundet på en smartere metode: Takket være split-screen konceptet kan de to spillere scrollle rundt på kortet helt uafhængigt af hinanden. Her udfører de så deres ordrer på samme tid. Der er to "turns": Bevægelse og angreb. Mens den ene spiller bevæger sine tropper, angriber den anden, og når de begge er færdige med at uddele

ordrer, går spillet videre - blot sådan, at ham, der før angreb, nu bevæger sine tropper, mens den anden angriber. Selvom dette system reducerer de irriterende ventetider til et absolut minimum, kræver det en del tilværring. For eksempel skal du være opmærksom på, at dine ordrer ikke altid bliver ført ud i livet. Hvis du f.eks. beordrer en tank til at trække sig tilbage, ser du ganske vist dette ske på din side af kortet, men hvis fjenden imens beslutter at angribe tanken, bliver den hvor den er - indtil den får mulighed for at flytte (hvis den da overhovedet overlever angrebet).

AMIGA

(Evt. harddisk)

Kr. 449

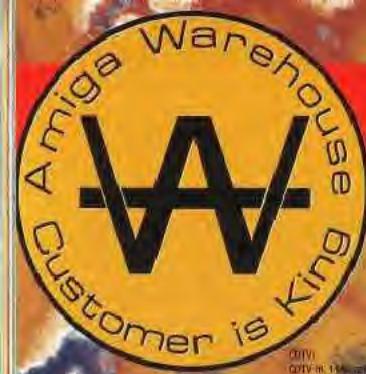
Endelig et ordentligt wargame med ordentlig grafik! De forskellige militærfartøjer er påsne og latsehændelige, selvom der traditionelle farvevalg er lidt forvridende (vi er jo vant til, at fjenden har de røde trukker...). Som præmien over i et ør der ikke start og slut-sejværs. Dette spil er absolut pakket flot ind. Lyden er også usædvanlig god for et spil af denne type. Intrumusikken er helt sørven atmosfærisk med en virkelig god en vendelse af samples. Inde i spillet er lyden knap så god. Musikken bliver hurtigt intet mere, men den kan slås fra. Jeg savnede dog nogle lydeffekter, når en enhed begynder sig (lyden af rullende tanks ville have gjort under værker) - nu må vi stort set riges med eksplosioner. Men det er jo smidt. Battle Isle er det smarteste wargame, jeg har set i meget lang tid. Varmt anbefalet!

Grafik	80%
Lyd	74%
Gameplay	93%

**OVERALL
92%**

COMMODORE 64

Battle Isle kommer ikke til 64'eren, men hvis det er et fuldtidsengeligt wargame, du leger efter, er den ingen grund til at fortvile. Pro Leks, Theatre Europe (PSS)- en enkel, men meget imdrevende simulation af 3. Verdenskrigs atom ragnarok. Og hvis det skal være endnu mere action-præget, er det jo altid North & South...



EuroTrade + ND Lavpris + ESD + Micro-PACE

HARDWARE

DigiView Gold

DV Gold 4.0 er markedets bedste Video-Digitizer. Den digitaliserer alle oplosninger, incl. 640x512 HAM. Pris incl. farvefilter og software.

1.195,-



Enhedspris pr. pakke 495,-



DP N 895,-



Professional Page er markedets bedste DTP program, og så er det endda på dansk - dvs. dansk stavekontrol og orddeling. Hele denne 6-siders annonce er lavet med PPage 2.1DK. Op til 2x hurtigere end PPage 2.0. Pris incl. 250 sider dansk manual: **3.499**

3.499,-



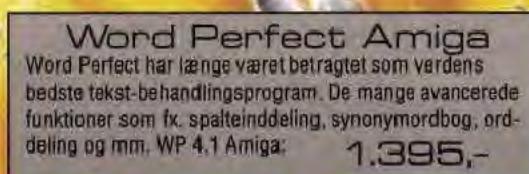
Den nye Art Department Professionel 2.0 giver dig endnu flere muligheder end den "gamle" ADPro, bla.indsætning af tekst (skalerebare fonte), støjfilter, backline JPEG kompression osv. ADPro 2.0 kan leveres med drivere for de mest almindelige scannere og videokort på markedet.

1.399,-



SecureKey
Pinssword sikring på
din A2000. Sikrer dig
med bæredygtig, sostenlig
forvaltning. 799,-

MegaChip 500
Giver 1MB extra Chip
mem på din A500
Kræver den nye Ag-
rus. 1.475,-



Tilbud gælder til 1. Marts 1992 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.

Kom og besøg vores Superbutik i Århus - Danmarks største udvalg

Finlandsgade 25, 8000 Århus C - Mandag - Fredag 9.00 til 17.00 - Fax 86 16 61 02 - Telefon 86 16 61 11 (10 - 11)

POSSO disketteboxe er lavet i støbt
sort kunststof, og kan sammenbygges
på langs og på
højkant. Plads
til 150 diske



125,-

DMI Resolver er med en oplosning på indtil 2048 x 2048 punkter sværst markedets bedste grafikkort. DMI er bestykket med en 60MHz grafik procesor.

**Don't be Fooled by any
other Solution.
1280x1024 Resolution.**

[Bing for information](#)

12Kr/MB
Extra disk til 88MB
Syquest. Rummen
ca. 100 disketter

1099 -

**512KB udvidelse
til Amiga 500**
Incl. ur med batteri backup og
afbryder. Topkvalitet!

295 -

Tilbud gælder til 1. Marts 1992 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.

Mangler du plads? Er du træt af disketter? Tror du en harddisk vil blive alt for hurtigt fyldt? Så se her:

Syquest 88MB
harddisk med
udskiftelig disk.

(Kraever SCSI controller) 3.999,-

☆☆☆ Amiga 500, 2000 & 3000	☆☆☆ Amiga 500, 2000 & 3000	☆☆☆
A500 m. mus, Intern diskdrev og 512K RAM	Kun	2.995,-
A500 plus m. 1MB ChipMEM, Kickstart 2.0 & det nye Chip-sæt	3.695,-	
A500 Starter Kit: KindWords 2.0, Fusion Paint, Fly Sim & m.m.	3.795,-	
A2000 inc. 1084S farveskærm	8.995,-	
A3000 - Flere forskellige konfigurationer, se hardware listen ovenfor		

Det bedste disk og CLI
værktøj på markedet.
Uundværlig for enhver
Amiga-ejer.

325

363



— EuroTrade + ND Lavpris + ESD + Micro-PACE



ALFA DATA Mus

An image of an external hard drive unit, showing its front panel with a small screen and control buttons.

695,-

FlickerFixer
VGA kort til
alle Amiga.
Flimmerfrit
billede, også i interface.

Amiga Warehouse pris
2.195,- 2.395,-



Lattice
SAS/C
v. 5.10
AW pris:
1.695,-

Distant Suns 4.0, Astronomiprogrammet til din Amiga. Placer dig et sted på jorden, vælg et tidspunkt, og få det komplette stjernebillede på netop dette tidspunkt. Plot af alle galakser, stjernebilleder og planeter.



Supra SCSI u. HD kun 2.095,-

Sådan bruger du software listen. Alle professionelle programmer er opdelt efter anvendelses område, fx. finder du Word Perfect under "Tekstbehandling". Spil-priserne i annoncen er baseret på Amiga versioner, men vi lagerfører også PC spil. Ring for pris. Tilbuds-spil (markeret med +) koster 150,- stk. Spil markeret med + er nedsat 100 kr. under vejl. pris.

Nyheder er markeret med en X. Til spil markeret med H kan du købe hint-bøger for 129,- stk.

Charge 5 - 10 M.Disk	390,-	Falcon: Twin Mission	340,-	Land Rover Defender	340,-	Icons of War	290,-	Wormholes A/H-73A	225,-
Cleosense	395,-	Infestation	245,-	Land Rover Series II	340,-	Iron Maiden	340,-	Tie Breaker	265,-
Cross Country 2.75	295,-	East Bank	360,-	Laser Gun	340,-	Italy at War	350,-	Town RA	265,-
Duck Hunt - AT&T 2.0	345,-	Embossed Fridays - Big Top D Fair	360,-	Lawyers	340,-	Italy - New World	350,-	Trade War	265,-
Duck Hunt	345,-	Fighter Squadron	100,-	Leisure 101 - Hunting	340,-	Olivia's Baby - 1990	350,-	Tycoon of Steel - SS1 Standard	350,-
CodeWarrior	525,-	Fightin' Cowboys Adv. Mission disk	290,-	Lightning	340,-	Paradise	440,-	Ultimate V	360,-
Commander 2000	305,-	Final Battle	340,-	Rock On II	250,-	Rambo - Connection (last episode)	250,-	Ultimate V-2	350,-
Compu-Base	250,-	Final Countdown	250,-	Rock Off! Extended Mix	250,-	R.A.F. Base 2	360,-	X.F. Squadron	350,-
Computer Games	410,-	Final Fight	340,-	King of Death	340,-	Rock of the Red	360,-	X.F. - John Young	360,-
Computer Games	290,-	Final Fantasy	180,-	Kings Quest	100,-	Red Alert - Policy	360,-	Vegas	380,-
Computer Games	290,-	Flight of the Intruder	340,-	Kings Quest II	100,-	Red Alert - The Original	440,-	War Games - Computer Game	350,-
Computer Games	290,-	Flight Simulator 2	595,-	Kings Quest III	100,-	Return to Europe - 1944 Off 3 Data	360,-	Warfare	280,-
Computer Games	150,-	Flight 2.0	295,-	Kings Quest IV	240,-	Rocky Horror	340,-	World Champion Board Manager	240,-
Computer Games	150,-	Football Glorieus	140,-	Knight Force	360,-	Robotron II	290,-	Wrestlemania	380,-
Curse of Ra	350,-	FootBall	340,-	Knights of the Crystal	340,-	Rocky Horror Picture Show	340,-	CIVIL Title	350,-
Cyber World	450,-	Forces Wars	320,-	Knights of the Sky	440,-	Robotron 3D Strategy	350,-	Advanced Military Systems	465,-
Cyber	150,-	Future Dreams (soft update)	315,-	Lord Kink III	360,-	Rodent from SSI strategy	350,-	Battle Storm	385,-
Diamond	170,-	Galleria's Domain	295,-	Legend of Faerie	360,-	Round the Horbury Islands	360,-	Cast the Caution Center	365,-
Diamond	150,-	Galaxy War (soft update)	315,-	Legend of Faerie II	360,-	Shadey at the Castle II	360,-	CD ReMix	365,-
Diamond	150,-	Gasoline	315,-	Leisure Sun Lamp II	360,-	Shadow Warlord	360,-	Classic Book Database	450,-
Diamond	150,-	Georgian Khan	140,-	Leisure Sun Lamp III	360,-	Shearwater IV	360,-	Encyclopedic Dictionary	485,-
Diamond	150,-	Gothycky - Turning Point	165,-	Leisure Sun Lamp IV	350,-	Sheep Chase II	360,-	Faklon	510,-
Diamond	150,-	Goofy	200,-	Life 5 Days	250,-	Sheep Chase III	360,-	Fish Fry PD collection	680,-
Diamond	150,-	Gold of the Americas	350,-	Lamperige	230,-	Sky City A/Popoloca	360,-	Garden Fair (Garden plants)	450,-
Diamond	150,-	Gold of the Aztecs	250,-	Lawn	360,-	Sky City Terra Edition	360,-	Garden Fair Indoor plants	450,-
Diamond	150,-	Gold of the Maya	360,-	Leaf of China	360,-	Skewer	290,-	Haven of the Rainforest	365,-
Diamond	150,-	Golden Eye	360,-	Love Party	260,-	Space Ace	360,-	Haven of the Rainforest Center	365,-
Diamond	150,-	Goldrush	360,-	Love Island Challenge II	360,-	Space Hunter II	360,-	Star Command	365,-
Diamond	150,-	Goldswip	360,-	M.A.T. Task Force	360,-	Skewer II	360,-	Star Control	360,-
Diamond	150,-	Goldswip Expresso	360,-	Mission 4 Year Review	360,-	Skyscraper	360,-	Starman	360,-
Diamond	150,-	Goldwings	340,-	Monstrous Aliens	400,-	Slow War	360,-	Storm Across Europe - SSI strategy	340,-
Diamond	150,-	Goldwings Expresso	360,-	Monstrous Aliens 2	400,-	Slow War II	360,-	Music Maker	360,-
Diamond	150,-	Goldwings Expresso II	360,-	Monstrous Aliens 3	400,-	Smash	360,-	Police Officer	360,-
Diamond	150,-	Goldwings Expresso III	360,-	Monstrous Aliens 4	440,-	Similar II	360,-	Police Officer II	360,-
Diamond	150,-	Goldwings Expresso IV	360,-	Monstrous Aliens 5	400,-	Skateboard II	360,-	Smash II	360,-
Diamond	150,-	Goldwings Expresso V	360,-	Monstrous Aliens 6	400,-	Slow Car Race	360,-	Time, Money, Power/Playtime	360,-
Diamond	150,-	Goldwings Expresso VI	360,-	Monstrous Aliens 7	400,-	Space Cars II	360,-	Works of Shakespeare	360,-
Diamond	150,-	Goldwings Expresso VII	360,-	Monstrous Aliens 8	400,-	Space Mission Grand Prix	360,-	World War Attila	360,-
Diamond	150,-	Goldwings Expresso VIII	360,-	Monstrous Aliens 9	400,-	Space Off Roads	360,-	World of the Devilon	360,-
Diamond	150,-	Goldwings Expresso IX	360,-	Monstrous Aliens 10	400,-	Summary	360,-	Xenon II	360,-
Diamond	150,-	Goldwings Expresso X	360,-	Monstrous Aliens 11	400,-	SWIV	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XI	360,-	Monstrous Aliens 12	400,-	Swing	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XII	360,-	Monstrous Aliens 13	400,-	Tacoma	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XIII	360,-	Monstrous Aliens 14	400,-	Tank	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XIV	360,-	Monstrous Aliens 15	400,-	Tank War	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XV	360,-	Monstrous Aliens 16	400,-	Tank War II	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XVI	360,-	Monstrous Aliens 17	400,-	Tank War III	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XVII	360,-	Monstrous Aliens 18	400,-	Tank War IV	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XVIII	360,-	Monstrous Aliens 19	400,-	Tank War V	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XIX	360,-	Monstrous Aliens 20	400,-	Tank War VI	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XX	360,-	Monstrous Aliens 21	400,-	Tank War VII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXI	360,-	Monstrous Aliens 22	400,-	Tank War VIII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXII	360,-	Monstrous Aliens 23	400,-	Tank War IX	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXIII	360,-	Monstrous Aliens 24	400,-	Tank War X	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXIV	360,-	Monstrous Aliens 25	400,-	Tank War XI	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXV	360,-	Monstrous Aliens 26	400,-	Tank War XII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXVI	360,-	Monstrous Aliens 27	400,-	Tank War XIII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXVII	360,-	Monstrous Aliens 28	400,-	Tank War XIV	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXVIII	360,-	Monstrous Aliens 29	400,-	Tank War XV	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXIX	360,-	Monstrous Aliens 30	400,-	Tank War XVI	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXX	360,-	Monstrous Aliens 31	400,-	Tank War XVII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXI	360,-	Monstrous Aliens 32	400,-	Tank War XVIII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXII	360,-	Monstrous Aliens 33	400,-	Tank War XVIX	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXIII	360,-	Monstrous Aliens 34	400,-	Tank War XX	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXIV	360,-	Monstrous Aliens 35	400,-	Tank War XXI	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXV	360,-	Monstrous Aliens 36	400,-	Tank War XXII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXVI	360,-	Monstrous Aliens 37	400,-	Tank War XXIII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXVII	360,-	Monstrous Aliens 38	400,-	Tank War XXIV	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXVIII	360,-	Monstrous Aliens 39	400,-	Tank War XXV	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXIX	360,-	Monstrous Aliens 40	400,-	Tank War XXVI	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXX	360,-	Monstrous Aliens 41	400,-	Tank War XXVII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXI	360,-	Monstrous Aliens 42	400,-	Tank War XXVIII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXII	360,-	Monstrous Aliens 43	400,-	Tank War XXIX	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXIII	360,-	Monstrous Aliens 44	400,-	Tank War XXX	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXIV	360,-	Monstrous Aliens 45	400,-	Tank War XXXI	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXV	360,-	Monstrous Aliens 46	400,-	Tank War XXXII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXVI	360,-	Monstrous Aliens 47	400,-	Tank War XXXIII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXVII	360,-	Monstrous Aliens 48	400,-	Tank War XXXIV	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXVIII	360,-	Monstrous Aliens 49	400,-	Tank War XXXV	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXIX	360,-	Monstrous Aliens 50	400,-	Tank War XXXVI	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXX	360,-	Monstrous Aliens 51	400,-	Tank War XXXVII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXI	360,-	Monstrous Aliens 52	400,-	Tank War XXXVIII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXII	360,-	Monstrous Aliens 53	400,-	Tank War XXXIX	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXIII	360,-	Monstrous Aliens 54	400,-	Tank War XXXX	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXIV	360,-	Monstrous Aliens 55	400,-	Tank War XXXXI	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXV	360,-	Monstrous Aliens 56	400,-	Tank War XXXXII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXVI	360,-	Monstrous Aliens 57	400,-	Tank War XXXXIII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXVII	360,-	Monstrous Aliens 58	400,-	Tank War XXXXIV	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXVIII	360,-	Monstrous Aliens 59	400,-	Tank War XXXXV	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXIX	360,-	Monstrous Aliens 60	400,-	Tank War XXXXVI	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXX	360,-	Monstrous Aliens 61	400,-	Tank War XXXXVII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXI	360,-	Monstrous Aliens 62	400,-	Tank War XXXXVIII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXII	360,-	Monstrous Aliens 63	400,-	Tank War XXXXIX	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXIII	360,-	Monstrous Aliens 64	400,-	Tank War XXXXX	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXIV	360,-	Monstrous Aliens 65	400,-	Tank War XXXXXI	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXV	360,-	Monstrous Aliens 66	400,-	Tank War XXXXXII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXVI	360,-	Monstrous Aliens 67	400,-	Tank War XXXXXIII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXVII	360,-	Monstrous Aliens 68	400,-	Tank War XXXXXIV	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXVIII	360,-	Monstrous Aliens 69	400,-	Tank War XXXXXV	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXIX	360,-	Monstrous Aliens 70	400,-	Tank War XXXXXVI	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXX	360,-	Monstrous Aliens 71	400,-	Tank War XXXXXVII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXXI	360,-	Monstrous Aliens 72	400,-	Tank War XXXXXVIII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXII	360,-	Monstrous Aliens 73	400,-	Tank War XXXXXIX	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXIII	360,-	Monstrous Aliens 74	400,-	Tank War XXXXXX	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXIV	360,-	Monstrous Aliens 75	400,-	Tank War XXXXXI	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXV	360,-	Monstrous Aliens 76	400,-	Tank War XXXXXII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXVI	360,-	Monstrous Aliens 77	400,-	Tank War XXXXXIII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXVII	360,-	Monstrous Aliens 78	400,-	Tank War XXXXXIV	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXVIII	360,-	Monstrous Aliens 79	400,-	Tank War XXXXXV	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXIX	360,-	Monstrous Aliens 80	400,-	Tank War XXXXXVI	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXX	360,-	Monstrous Aliens 81	400,-	Tank War XXXXXVII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXXI	360,-	Monstrous Aliens 82	400,-	Tank War XXXXXVIII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXII	360,-	Monstrous Aliens 83	400,-	Tank War XXXXXIX	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXIII	360,-	Monstrous Aliens 84	400,-	Tank War XXXXXX	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXIV	360,-	Monstrous Aliens 85	400,-	Tank War XXXXXI	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXV	360,-	Monstrous Aliens 86	400,-	Tank War XXXXXII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXVI	360,-	Monstrous Aliens 87	400,-	Tank War XXXXXIII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXVII	360,-	Monstrous Aliens 88	400,-	Tank War XXXXXIV	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXVIII	360,-	Monstrous Aliens 89	400,-	Tank War XXXXXV	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXIX	360,-	Monstrous Aliens 90	400,-	Tank War XXXXXVI	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXX	360,-	Monstrous Aliens 91	400,-	Tank War XXXXXVII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXXI	360,-	Monstrous Aliens 92	400,-	Tank War XXXXXVIII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXII	360,-	Monstrous Aliens 93	400,-	Tank War XXXXXIX	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXIII	360,-	Monstrous Aliens 94	400,-	Tank War XXXXXX	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXIV	360,-	Monstrous Aliens 95	400,-	Tank War XXXXXI	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXV	360,-	Monstrous Aliens 96	400,-	Tank War XXXXXII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXVI	360,-	Monstrous Aliens 97	400,-	Tank War XXXXXIII	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXVII	360,-	Monstrous Aliens 98	400,-	Tank War XXXXXIV	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXVIII	360,-	Monstrous Aliens 99	400,-	Tank War XXXXXV	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXIX	360,-	Monstrous Aliens 100	400,-	Tank War XXXXXVI	360,-		
Diamond	150,-	Goldwings Expresso XXXXXXXX	360,-	Monstrous Aliens 101	400,-	Tank War XXXXXVII	360,-		
Diamond	1								

SUSPICIOUS CARGO

Gremlin

Uppl Suspicious Cargo er et teksteventyr. Sådan et af den slags spil, hvor man skal skrive kommandoer ind på tastaturet og læse tekst og tænke for at løse problemerne. Alt sammen på en gang.

Mange mennesker i mange par små sko har arbejdet hårdt for at overbevise alt og alle om, at den slags spil var færdige som genre. Til sidst troede selv spillene på det, og så kom der ikke flere. Indtil i dag.

Før selv om Suspicious Cargo er camoufleret med både grafik, lyd og ikonstyring, skal der ikke krykkes på ret mange knapper, før den står der. Den nøgne tekst på den nøgne skærm.

Her fortælles historien om Jonah Hayes, en fattig mand med et dårligt forhold til både politiet og sine kreditorer. Jonah har kun tre venner, han stoler på. Den første, Lucky Lady, er et faldefærdigt rumskib, og den anden er rumskibets computer, Babbage. Robotten Wilbod er nummer tre. Han tager sig af forefaldende opgaver på rumskibet, og så er hans stemmemmo-

dulator røget ud af jj-ustering igen.

Før at beholde sit rumskib indviller Jonah i at frage en kasse fra Titan til Jorden. Udenom torden, altså. Indholdet er ukendt i begyndelsen, men Jonah bliver klogere, når "det" slipper ud. Men kassens indhold er bare et af problemerne. Lucky Lady's elendige forfatning sørger for endnu flere, og bevæbnede lejesoldater tager sig af resten.

Computeren forstår selv lange og indviklede sætninger, og de analyseres alle på rekordtid. Men selv dem, der farer vild på et tastatur, kan få meget ud af Suspicious Cargo. Det er her, al sminken kommer ind, og smører man tykt på, glemmer man næsten, at det er et teksteventyr, der ligger inde bag ved. Et meget overskueligt ikonsystem kan nemlig afsløre tasterne, hvis det ønskes. Der er fuldskærms-billede og lyd til en del af lokaliteterne, og hele Lucky Lady kan overskues på en række blåtryk. Actionsцener og små logiske puslespil er der flere af, endda i god kvalitet. De kan alle springes over, men det koster et pigespejderpoint. Dem har Jonah syv af fra starten.

Problemerne er rimelige, men teksten er af rigtig høj kvalitet, selv om der har sneget sig et par elendige vittigheder ind på de to disketter.

Suspicious Cargo placerer sig på to stole på én gang, og spillet fylder dem ud begge to. Gamle eventyrsplillere kan syre hen i fortidsflip, mens alle andre kan lægge sminke på og spille med mus, grafik og lyd.

Jakob

AMIGA

Kr. 375

Intrøkssekvensen er meget stiftfuld, og det samme gælder lokalitets-billederne, hvorfor mannege er animerede. Der er også lyd til flere af dem, og oppe i diskoteket på dæk tre er der en ringgang i den. Eventyret er ret godt, selvom plottet er lidt lyndt. Suspicious Cargo kan spilles af alle, bare de er rimeligt gode til engelsk.

Grafik 81%

Lyd 78%

Gameplay 75%

OVERALL 77%

OVERALL

77%

COMMODORE 64

Spillet kommer ikke til 64'eren - på denne computer ER eventyret åbenbart definitivt død...?



AMIGA - Du kan styre spillet med ikonerne til venstre, men dybest set er dette et tekst-adventure.

CARDINAL OF THE KREMLIN

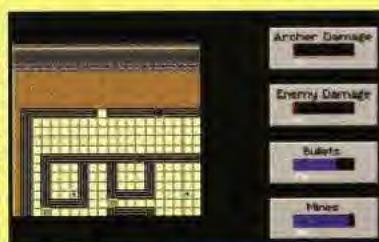
Accolade

Der er meget ved det her strategispil, der er totalt forældet.

Før eksempel plottet. Spillet bygger på en bog af Tom Clancy, og det drejer sig om spionage og kold krig. Hvem får først bygget en brugbar version af det SDI-system. Ronald Reagan drømte om? De gode eller de øde? Alle midler gælder, men på en måde, der virker helt latterlig på alle andre end nationalstalstiske amerikanere. Både USA og Sovjetunionen har forskere, spioner og sikkerhedsfolk, men det er kun russerne, der kidnapper modpartens folk. Amerikanerne er hævet over den slags.

I stedet sender præsidenten våben til en sindssyg oprører i Afghanistan, der er villig til at rasere russernes forskningsstation. Det gør han selvfølgelig på amerikansk: Han er helt alene, og han skyder alle vagterne og sprænger resten i luften.

Tom Clancy skriver selv i et forord til spillet, at det ikke er forældet, fordi Sovjetunionen stadig eksisterer. På det punkt er det nu forordet, der er forældet.



AMIGA - Jo, dette er et Amiga-skærmbillede!

det...

Den opstartssekvens, der bag på æsken bliver betegnet som "lammende", fik mig næsten til at grine. Den eneste grund til at jeg holdt masken var, at jeg i min tid som spilansætter har set så meget talentløshed, at jeg ikke griner af det længere.

Okay, efter den absolut uimponerende start, kom jeg i gang med selve spillet. På en lang række menuarme styres forskere, tests, spioner, sikkerhedsfolk, fredsforhandlinger, afganske grøntsager og den slags. Alt sammen med musen.

Skærmbillederne har én ting tilfælles: De opdateres for langsomt. Det behøver ikke at ske noget, hvis man trykker på en knap på skærmen, især hvis man slår for hurtigt, og hvis der skal trykkes flere gange i træk, går det helt galt. Skærmbillederne skal også hele tiden tegnes igen, og det sker tilsladelende i BASIC.

Præsentationen er dårlig, spillet bliver meget hurtigt kedeligt og irriterende, men det, der scorede Ejaren og alligevel fik mig til at grine, var actionscenerne. Og nej, de kan ikke skippes.

Hvis en Commodore 64 ejer havde set sådan noget på sin skærm i 1984, så var han også begyndt at grine!

Før det første styres handlingen med pilatasterne. Joystick accepteres ikke. For det andet er actionscenerne flere gange dærligere end de første TV-spil. Især afghancerens angreb på russernes forskningscenter. Det er svært at forklare hvor grint og fejlfyldt, scenen er, men kig engang på billedet...

Nu har du fået dit billige grin, og derfor behøver du ikke at købe "The Cardinal of the Kremlin".

Jakob



AMIGA

Kr. 375

Menu-scenerne er ikke helt så grimme som actionscenerne, men det siger ikke meget. Det gør højtalerne heller ikke, intromelodiens trækker 40% op - derfor bliver lydkarakteren 43%. Det er ingenting, der kan trække gameplayet op. Det er for ensformigt og slidsomt, og man begynder hurtigt at bænde over programmetens manglende uddannelse. Efter det kan man balede over hullet i tegnebogen "The Cardinal of the Kremlin" en lige til en storsmilde Ejai. Tillykke, Accolade.

Grafik 30%

Lyd 43%

Gameplay 31%

OVERALL

28%

COMMODORE 64

Kig på billedet og mor dig, før du går videre til næste anmeldelse efter lukker bladet.

THE SIMPSONS OCEAN

Jeg har desværre ikke haft fornøjelsen af at se the Simpsons. Jeg har ellers en fornemmelse af, at Bart og jeg ville passe fint sammen, og ville kunne få os en hyggelig snak om hans arvelige problemer, tydeligvis dannet af en kombination af hans fars og mors problemer, en ferietur til Tjernobyl og lidt sjov med Den Lille Gensplejser (vi vidste ikke, du var gensplejser, red.).

I The Simpsons (men under titlen Bart vs the Space Mutants) er han imidlertid oppe mod noget, der er endnu mere muterede at se på end han selv er. Et par væsener fra en eller anden lige-

gyldig afkrog af universet kunne godt tænke sig Jorden som feriekoloni. Til det formål har de et par maskiner, der kan give dem verdensherredømmet - og til dem skal de bruge så mærkelige ting som illa farve, hatte, balloner og det, der er mere mærkværdigt. Vores eneste chance for at overleve er Bart Simpson - en mutered teenager med et for stort hoved, et skateboard og kommentaren "I'm Bart Simpson - who the hell are you?". Akja, det står sjælt til.

Spillet består af fem baner, og det er Barts opgave på hverbane at finde alle de ting, mutanterne ellers skulle bruge til deres maskine. Men ikke alle tingene er inden for rækkevidde. Bart er nødt til at købe ekstra våben såsom en fløjte, en skruetrækker og et par nytårsraketter. Spillet får et lidt arcade-adventure-agtigt præg. Bart skal finde diverse ting og bruge dem rigtigt, men skal samtidig undgå de fjender, mutanterne har sendt ud.

Med sig har han et par røntgen-briller, der kan afsløre, hvem af de skabninger, der kommer gæn-

de, der er mutanter. Hvis Bart gennemskuer en fjende, kan han hoppe op og ramme fyren i hovedet. Hvis han samler et bøls fra fjenden, vil han i sidste ende kunne overbevise sin skeptiske familie om, at hans lidt mærkelige historie er god nok. De vil så hjælpe ham i den endelige kamp mod en mutant, der står i enden af hver bane.

Spillet er ret bizarr lavet, og Bart ser absolut mærkelig ud, når han hopper rundt for at samle tingene sammen. Men det er alt sammen meget sjovt, og har en temmelig mærkelig humor. Det er næsten ingen grænser for, hvad Bart kan få noget ud af - og det samme kunne siges om Ocean. Men i modsætning til mange af deres tidlige licens-spil, har the Simpsons rent faktisk noget at tilbyde. Do the Bart Man!

Christian

SMASH TV

Ocean



AMIGA - Fremtidens TV-underholdning?...

AMIGA

Kr. 375

Grafikken er godt og typisk Ocean. Fjendene eksploderer i nogle meget liftepassende爆破moment, og de samme levende dyr kan dog også set skære næse, rettarmende indstøde os lignende. Lyden er simpel, men også indstøden fungerer for den mest primære af os. Det er dog ikke den største del af spillet. Det virker dog ikke i dette spil - også på Amigaen. Gameplayet er vedvarende, men det føles en del op mod en gammel et alderstil spil, mens et levende spillet af monstre, der nemmest er igennem en fuld vold af monster, der er nemt at genkende.

Grafik 78%
Lyd 80%
Gameplay 75%

**OVERALL
73%**

COMMODORE 64

Spillet er et fuldt udvækst spil med en masse af muligheder.

Glem alt om Erling Bundgaard og Michael Meierheim. Fremtidens hærdede TV-publikum er trætte af dumt smilende vøglehoveder (Bengt Burg er også y...). De vil have smæk for licensen, spillet er selvfølgeligt alt.

Før når "Smash TV" har så mange scener, så skyldes det nok først og fremmest, at programmet er fyldt til bristepunkter med eksplosioner, blod og indvold. Prime-time underholdning for hele familien - ligt til aftenkaffen.

Der er åbenbart bred enighed om, at fremtidens TV-underholdning bliver en blodig affære. Stephen King var tidligt ude med "The Running Man" (filmeraser og "spill-afslutser"), og nu synes Ocean altså, at det er deres tur til at minde os om, hvor der sker med TV-udbydningen, hvis vi ikke engang imellem slår over på Jørgen Thorgaard...

Du er hovedpersonen i dette, fremtidens TV-show. Belønningen for succes er millioner af kroner - straffen for flasko er... you guessed it... døden.

Udstyret med et simpelt skydevåben går du ind i arenaen. En dør går op, og det vælter ud med baseball-svingende bøller. Du finder hurtigt ud af, at det er dig, der er ude efter, så du begynder at skyde dem ned. Men how... endnu en dør går op - bag dig! Flere baseball-bøller. Og igen - men nu ovre fra højre side...

Dette spil er i bund og grund en konvertering af det ældgamle kult-spil Robotron. Du styrer en lille figur rundt i inferno af fjender, som rykker nærmere fra alle sider. Det er utroligt hektisk, og paranoiafornemmelsen er ubeskrivelig. Men der er et problem. I den originale arcademaskine kontrollerede man sin figur med to joysticks. Det ene bevægede man sig rundt med, det andet styrede ens skydevåben. Når man er omringet af fjender, er det nemlig meget praktisk, at man er i stand til at skyde i en anden retning end den, man bevæger sig i.

Programmøerne bag Smash TV har været opmærksomme på dette problem. Derfor giver spillet dig mulighed for at vælge mellem ikke færre end fire kontrol-metoder: 1 spiller og 1 joystick, 1 spiller og 2 joysticks, 2 spillere og 2 joysticks, 2 spillere og 4 joysticks. Sidstnævnte kræver naturligvis, at du er i besiddelse af en særlig joystick-adapter, som forsyner din computer med et par ekstra joystick-porte.

Den ultimative oplevelse får man kun med to joysticks, men i praksis kan det godt være et problem. Måske er der ikke plads på bordet, måske er man vant til at sidde med joysticket i hånden, måske er ens to joysticks så forskellige, at de er svære at bruge sammen - og måske har man slet ikke to joysticks. Smash TV er også sjovt med et enkelt joystick, men det bliver hurtigt frustrerende, at man af og til er nødt til at gå ind i fjenderne for at skyde dem. Og når vi taler om et kæle-svingende monster, skal der ikke megen nærkontakt til, før døden indtræffer...

Men alligevel. Denne spilude er genial i alt sin afprøvede enkelhed. Smash TV er ikke et spil, man gider spille alt for længe ad gangen, men



AMIGA - Spillet er holdt i den populære konsol-stil.

AMIGA

Kr. 375

Som sagt er grafikken meget lig tegnefilmen, selvom figurerne måske er lidt smørre og farverne ikke så klare og groteske som på det billede af Bart, der pryder forsiden af pakken. Det havde været passende med en udgave af "Do the Bart Man" i soundtracket, men vi må nøjes med lidt varierende men kedelige lydsuppe. Spillet er meget sjovt, men ikke særlig afvekslende. Alligevel værd at kigge på - ikke mindst på grund af introen, der virkelig imponerer.

Grafik	84%
Lyd	67%
Gameplay	79%

**OVERALL
75%**

COMMODORE 64

Band kr. 169, disk kr. 249

Grafikken er lidt gnidret, men farten er imponerende - ikke mindst når Bart står på skateboard. Det er ikke helt så mange muligheder som på Amigaen, men til gengæld er musikken bedre, og det hele lidt mere imponerende. Desværre i gen intro.

Grafik	83%
Lyd	76%
Gameplay	84%

**OVERALL
79%**

gameplayet er så tidsløst, at man altid kan vende tilbage, til det efter en pause.

Og selvom det måske ikke altid er lige behageligt at blive overfaldet af kæle-svingende hooligans og ildspydende robotter, så husk, at det alt sammen blot er en leg. Og så går din død jo til en god sag: tjeneste - tænk bare på seertallene...

Så smil... du er på!

Soren

KNIGHTS OF THE SKY

Microprose

Vi skriver 1916. Verdenskrigen (dengang var man ikke fremsynede nok til at kalde den "den første") raser på sit højeste.

Du sidder i et lille "Sopwith" fly med det obligatoriske halstørklæde blafrænde om øerne. Obersten bad dig afpatruljere fronten, og du kigger dig nervøst over skulderen efter fjendtlig fly. Man ved aldrig, hvornår Boelck, Immelmann eller måske Manfred Von Richthofen - den frygtede "Røde Baron" - kan dukke op. Vinden rusker i dit spinkle fly, og propellens øredævende larm blander sig med eksplosioner fra jorden under dig. Dermede kan du se skytegravene, hvor tusinder af unge mænd dræber hinanden i kampen om endnu et par meter af den mudderde jord...

Knights of the Sky er en flysimulator fra den tid, hvor mænd var mænd og fly var nogle skræbelige, propel-drevne maskiner uden nogen form for nymodens elektronik. Dengang var det piloten, der fløj maskinen - ikke en computer.

Hvis du har spillet Wings, ved du hvad jeg mener. Man er eet med sin maskine, og kan næsten fysisk mærke, når den bliver skudt ned. Glem alt om F19 Stealth Fighter og de andre nymodens maskiner, hvor luftkampe udkæmpes mellem små blinkende prikker på en radarskærm. Her er det dine evner i regulær nærkamp - "dogfighting" - der skal sikre din overlevelse.

Knights of the Sky er et ret usædvanligt Microprose spil. Det er usædvanligt let at gå til, blandt andet fordi der i sagens natur ikke er ret mange instrumenter at holde rede på. Der er endda mulighed for automatisk landing, hvor flyet selv sørger for at bringe dig ned på landingsbanen i et stykke.

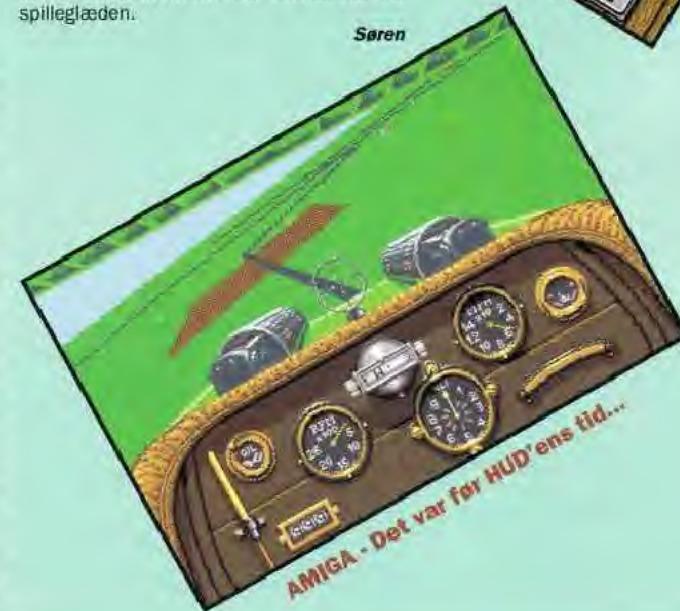
Hovedvaagten er altså lagt på action-forminemelsen, og i den henseende fungerer spillet da også nogenlunde tilfredsstillende. Specielt muligheden for at se sit fly fra alle mulige vinkler er en meget nyttig funktion, som virker langt bedre end i de fleste andre flysimulatorer.

Spillet rummer en lang række ekstra features - som f.eks. muligheden for at spille to mod hinanden med to Amigaer - enten med et multipleyerkabel eller via modem (2400 baud anbefales). Der er selvfølgelig også masser af valgmuligheder. Uudeven sværhedsgraden kan du f.eks. vælge mellem en lang række forskellige fly, og du kan sågar selv vælge, hvem du vil kæmpe imod (f.eks. Den Røde Baron).

Alligevel må jeg tilstå, at jeg var lidt skuffet over dette spil. Knights of the Sky har i hvert fald ikke det samme suveræne "feel" som Wings, der i min bog stadig er den bedste

dogfight-simulator, der endnu er lavet til en hjemme-computer. Styringen er simpelthen for trægt i det. Det tager lang tid at rette op, og man kommer let til at overstyre, medmindre man da spiller med et analogt joystick. Flyet har også en irriterende tendens til at "stalle". Meget realistisk måske - men det virker ikke befordrende for spilleglæden.

Søren



AMIGA (1MB, evt. barddisk)

Kr 625

Grafikken er virkelig imponerende. Den er hurtig og kan ses fra adskillige synsvinkel, hvor man trindest kan zoome ind og ud. En meget blæret ting - spændt ettersom man efter hvert nedskrydning får mulighed for at se begivenhederne igen. Regen og skyerne ser dog ret unrealistiske ud. De er lavet med vektor-grafik, hvilket giver dem et alt for "solidt" look. Lyden er god og tydeligstørende med en rigtigt fint motorlarm. Gameplayet er desværre lidt for trægt for et actionspil, samtidig med at det ikke er avanceret nok for en simulation. Knights of the Sky tænder ildska i nogen grad mellem to støle, men det er stadig et ret imponerende spil - selvom prisen er horribel.

Grafik:	93%
Lyd:	89%
Gameplay:	72%

OVERALL
78%

COMMODORE 64

Dette spil kommet ikke til C64'en.



AMIGA - Som altid, når Microprose står bag, er der et hav af valgmuligheder.

4D Sports Boxing Mindscape

Hvis du læste anmeldelsen af Final Blow i sidste nummer, husker du måske, at jeg ikke var særligt positiv stort. Nu har skæbnen villet, at jeg skulle anmelde endnu et boksespil, og det er jo faktisk meget pudsigt, er det ikke?

Jeg er som regel ikke særlig fordomsfuld, men boksespil er ofte noget af det mest kedelige, man kan stave op. Ofte er der simpelthen ikke dynamik nok, de bliver ensformige, og det gælder som regel bare om at finde et godt slag og så gentage det resten af kampen. Sådan er 4D Sports Boxing gudskejov ikke. Faktisk er det det sjoveste boksespil, jeg har spillet på min Amiga - også selvom det ikke siger så meget.

Det mest enestående der kan siges om spillet, er den meget specielle grafik, der gør, at bokserne ser lidt mærkeligt ud. Hvis du vender siden til, forsvinder de simpelthen, og selvom nogle måske havde foretrukket en stor, svedig neger, så giver en mand, der er lavet af trekanten og streger faktisk muligheden for pustet lidt fast ind i spillet.

Man kan enten spille mod en kammerat eller maskinen. Man skal først skabe en bokser, og vælge selv vægt, højde og rækkevidde. Nu var det lidt svært at sætte mine dimensioner ind i spillet - men er du lidt mindre, kan det måske lade sig gøre, at lave en bokser, der ligner dig.

Du bliver placeret som nr. 50 på verdensranglisten og skal kæmpe dig op. Før hver kamp kan du slippe og give slag. Det gør dine evner bedre, så du hele tiden kan mærke fremgangen.

Kampene inddeltes af en slikket fy, der med et samplet LADIES AAAAND GENTLEMEN bekendtgør aftensens kamp. Sampingen stopper gudskejov, når navnene bekendtgøres (prøv at sample Sparrevohn!), og når han har fortalt om de to komباتter, starter slagsmålet.

Det kan ses fra (!) forskellige vinkler, og skulle det ikke være nok, kan du selv placere kammeraer på taktiske steder, det kunne være sjovt at se din modstander fra. Grafikken giver mulighed for noje at se, hvad modstanderen foretager sig - man har faktisk en mulighed for at blokere hans stød.

Et slag har man en mængde. Lange slagserier er ikke uundgåelige, og derudover har du et par "show-moves", hvor du f.eks. kan ryste dine arme, stikke kæben frem osv. Det skulle provokerne din modstander, men det synes ikke rigtigt at fungere. Jeg måtte stikke min kæbe fire gange op i hovedet på en særlig kold modstander, før han slog til - og jeg rejste mig ikke siden!

Efter kampen kåres vinderen. Der vises statistik, og et fotografi fra en avis viser afgørelsen - vældig nuttet.

Det eneste man savner er, at grafikken ikke giver plads til, atman kan se sin modstanders smadrede ansigt. Det kunne da give lidt kuler med en øjenskade eller en brækket næse, ikke sandt?

Christian



AMIGA - Bokserne ser måske lidt rudimentære ud, men de behøver sig meget realistisk.

MICROPROSE GOLF MICROPROSE

Golfsokker er den eneste beklædningsgenstand, der er mere gennemført hæstig end golfsko. De to overklassesymbolet deler førsteplassen på min egen, helt private TOP-10 over alverdens rædsler. Begge dele er også at finde på forsiden af æsken til Microprose Golf, men heldigvis har firmaet hverken vedlagt sko eller strømper. Det er ellers på mode at fyde spilæskerne med alt andet end spil for øjeblikket...

Allerede på side fem i den omfangsrige manual fortæller programmet, at Microprose Golf er så avanceret og detaljeret, at spillerne kan bruge deres nye erfaringer, når de næste gang står på favoritbanen nær marineen.

Da jeg havde læst det, var mit hjerte efterhånden sunket så dybt, at det hele bare kunne være ligeså meget. Derfor stoppede jeg to af de tre disketter i maskinen og lukkede øjnene til et mareridt af sure golfsokker og kælebevæbnede caddies, der dansede rundt i en regn af hvide golfbolde.

De jeg efter åbnede øjnene og trykkede mig ind på første hul i Ballybrook, begyndte mit hjerte langsomt at stige igen. For godt nok er Microprose Golf avanceret, men det er ikke nødvendigt at bekymre sig om detaljerne, hvis man bare vil fyde nogle huller. Det hele er gavningslæst designet, og de fleste kommandoer vælges med musen. Banen ses først ovenfra, senere i 3D, og fem forskellige kameravinkler og en replay-funktion gør, at man rigtig kan savne over sin egen dygtighed.

Det kræver øvelse og timing at sende bolden i den helt rigtige retning og i den helt rigtige vinkel, men systemet er simpelt og letforståeligt, og computeren vælger selv den bedste kæle.

På den måde er det sjovt nok at spille lidt på en af seks 18-huls baner, men professionelle og frækere vil først rigtig flippe ud, når de hører om de avancerede funktioner.

Forsøgsmæssigt er med. Fodstillingen kan justeres, og den lille stang, man placerer bolden på, før man starter, kan bankes mere eller mindre ned i jorden - og flyttes rundt.

Der er hurtige og langsomme greens, vind og



AMIGA - Etter hver runde, præsenteres du for en imponerende bunke statistik om kampens forløb.

mulighed for både venstre- og højrehåndede spillere med variende blazerfarve. En lille klikkert gør, at de garvede kan tække banen helt hen til hullet, før de vælger den rigtige kæle i den taske, de selv har pakket med 14 forskellige prægteksemplarer. Afsnittet om handicaps og turneringstyper fylder otte sider...

Der står jeg af, men alle de piger og drenge, der drømmer om fugle og kæler om natten, vil med garanti forelske sig i Microprose Golf. Spillet er perfekt, hvis vennerne venter i BMW'erne, og det så begynder at regne og blæse rigtig koldt.

Jakob



AMIGA - Nej, det er ikke et step-kursus. Her justerer du din golfspillers fodstilling!

AMIGA (1mb) EVT HARDISK

Kr 525

Grafikken er meget stiftfuld, også 3D-effekterne. Lyd er der ikke meget af, men swishhøje og bonik'ene er rigtig gode. Designet er godt og stilrent, og Microprose Golf er da meget underholdende et stykke tid. Men det er nok kun rigtige fans, der bliver ved med at finpudse teknikken igen og igen.

Grafik	82%
Lyd	70%
Gameplay	73%

OVERALL
76%

COMMODORE 64

Microprose Golf kommer ikke til Commodore 64, men endnu en gang kan vi henvise til gode, gamle Leaderboard Golf, der efterhånden fås for næsten ingen penge - som budetspil og på diverse opsamlinger.

AMIGA (1 mb)

Kr 375

Grafikken er hurtig, funktionel og meget, meget enkel. Til genrigteld er den dog ikke nogen stolt på stemningsstude mellemsekvenser og et billede af en glad mand, når man har vundet. Lyden er ikke så god, som man kunne håbe. Den er en lidt svag samplet tale og et par publikums-effekter. Men det er spilletts hurtighed og taktiske formermæssige komponenter med en masse muligheder, der gør det godt. Så har du ikke mistet for mange hårnæsser, burde du spille Landbostværet i hovedet på Mogens Palle, og køpe 4D Boxing.

Grafik	86%
Lyd	61%
Gameplay	89%

OVERALL
85%

COMMODORE 64

Kommer ikke til EA'en

7 Colours

Infogrames

Det er sjovt med de logikspil. Hvis man lavede en international undersøgelse, ville man nok finde ud af, at halvdelen af dem er udtaekn af mennesker, der bor eller har boet i (det der engang var) Sovjetunionen. Bare tænk på Tetris, Welltris eller Faces. Eller 7 Colors fra Infogrames.

Denne gang er det den russiske matematiker Dmitrij Paskov, der har fået en god ide. Måske mens han stod og ventede sammen med et par hundrede andre foran en eller anden tom butik i Moskva. Der er i hvert fald masser af tid til at spekulere over tingene i sådannen en kø i sådannen et land...

Det er lidt svært at forklare principippet i 7 Colors. Manual-forfatteren fra Infogrames har åbenbart tækt det samme, for han har valgt slet ikke at berøre emnet på de seks sider, han havde til rådighed. Det gør det selvfølgelig mere indviklet for mig, når jeg ikke bare kan skrive af efter et eller andet, men jeg vil alligevel prøve at ridse handlingen op.

7 Colors spilles på en firkantet bane belagt med diamanter, der kan have i alt syv forskellige farver. To spillere, der starter i hver sin ende af banen, skiftes til at trække, og den spiller, der først erobre halvdelen af spilleområdet, har vundet.

I starten har hver spiller kun herredømme over en diamant, men territoriet kan udvides ved at skifte farve til en af de andre omkringliggende diamanter. Så har du to diamanter. Eller flere, hvis den nye diamant var en del af en større ensfarvet gruppe.

Sådan fortsætter det: Et træk er et farveskifte. Hvis det lykkes dig at omringe en lille koloni af tilfældige diamanter med dit territrium, får du kolonien helt gratis.

Det er ikke muligt at erobre modstandernes diamanter, for man kan ikke skifte til hans farve - Hvad den så end er for øjeblikket.

Du skal ikke være ked af det, hvis du ikke forstår principippet, for jeg har lige læst det, jeg har skrevet, og jeg forstår det heller ikke! Men tro mig: Det er daidsimpelt i praksis.

Du kan enten spille 7 Colors mod maskinen eller mod en eller anden stakkel, du har fået trukket hen til computeren. I det sidste tilfælde får 7 Colors et ekstra pif på grund af tidsreglerne. Man har højst 30 sekunder til et træk, men hvis modstanderen er hurtig, får man selv mindre tid til at overveje, når det bliver ens tur.

Hvis banen er for lille og for simpel, betyder det enormt meget, hvem der starter, men hvis man dyster på en større bane, spiller det ikke nogen rolle. Mere erfarene spillere kan også kompliceret yderligere ved at spille med barrierer, og som en sidste mulighed kan de rigtig seje selv designe deres egne baner.

Jakob

SHADOW SORCERER

SSI

Der var engang to SSI-spil. De hed Dragons of Flame og Heroes of the Lance.

De var SSIs forsøg på at lave nogle mere actionfyldte og simple rollspil, men spilsystemet var bare ikke godt nok.

Nu har SSI fedtet sig frem til en ny og forbedret version, der dog holder sig ret tæt op af forgængerne.

Plottet er ikke andet end det uundgåelige tredje kapitel i den føjeton, Dragons of Flame og Heroes of the Lance indledte.

Nogle helte har reddet en masse slaver ud af en by, de fleste kalder Pax Tharkas, og nu skal slaverne væk og have et sted at bo.

Det er det, du skal sørge for i Shadow Sorcerer.

Du har direkte kontrol over de fire helte og indirekte kontrol over slaverne, der vælger deres egne ledere og følger efter dig, hvis de gider.

Du flytter rundt med helteene på et stort oversigtskort, der i begyndelsen ikke viser andet end grå ottekantede. Efterhånden som udvirkningen skrider frem, bliver der dog mere at se på. Hvis dine helte møder noget ondt, der skal lemlestes, eller finder noget sjovt, der skal puttes i tasken, skifter synsvinklen.

Nu ses de fantastiske fire skræt ovenfra i et isometrisk opbygget landskab som det, layouteren forhåbentlig har anbragt i nærheden af disse ord.

Et klik på en af personerne fremtryller en menuboks, hvor vedkommende kan sættes til at vade, samle op, dræbe og den slags. Hvis du for eksempel beder Tanis om at bruge sit sværd, stormer han automatisk frem og hakker i den første den bedste fjende. Og når han, hun eller den ikke er andet end smuds på gulvet, går Tanis videre til nummer to. Og tre. Mere styr er der på buer, spyd og trylleformularer, der kan dirigeres efter forgodt befindende. Hvis du altså er hurtig nok! Nogle gange er kampen nemlig godt i gang, allerede før du får lagt hånden på

musen. Her kommer de forholdsordrer, du kan lægge ind, til hjælp.

Det er sådann cirka, hvad der er i Shadow Sorcerer. Og så er et par fejl, altså. De opstår på alle andre tidspunkter end i kamp, hvilket vil sige meget sjældent, men alligevel. Kongen i dværgenes landsby har en kort hukommelse eller en lav intelligens, for han siger det samme hele tiden. Det med intelligensen gælder også for helteene. Giv dem en orden om at gå ud af en dør, og kun halvdelen finder igennem!

Shadow Sorcerer er ikke synderligt bedre end sine mislykkede forgængere, og man bliver hurtigt træt af de ensiforme "tilfældige møder", der altid ender i vold og drab. Den slags kan godt være sjovt, men der skal mere variation til.

AMIGA (1mb)

Kr 75

Grafikken er ret nederhåndig hele vejen igennem. Man kan lige akkurat se, hvad tingene forestiller, men hellær ikke mere. Og så er figurene nærmest latterlige i deres fukante bastanthed. Intrumelodien er i orden, men der er ikke mange pif under selve spillet. Mest noget stumt brug og den slags. Der er en stor kamp i Shadow Sorcerer, og kampsystemet har en tendens til at reducere spilleren til risikuer. Lidt for ensartet efter min smag.

Grafik	72%
Lyd	66%
Gameplay	60%

OVERALL
61%

COMMODORE 64

Ingen C64-version i sigte.

AMIGA

Kr 375

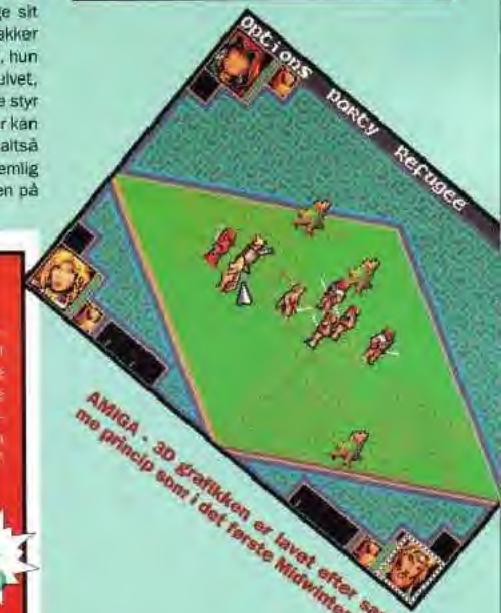
7 Colors virker meget suffadt og afprudset. Grafikken er klar og funktionel, og lydsiden udgør med sine klassiske melodier eller enkle lydeffekter et godt akkompagnement til selve spillet. Det er rett ikke så svært, som det lyder, og det er også ret underholdende. Men totalgenialt (som Tetris) er det ikke. Prav 7 Colors, hvis du har en svaghed for logikspil

Grafik	84%
Lyd	79%
Gameplay	75%
OVERALL	76%

OVERALL
76%

COMMODORE 64

7 Colors kommer i første omgang ikke til Commodore 64, selvom en konvertering ikke skulle være det store problem. Sover Infogrames?



AMIGA - 3D grafikken er lavet efter samme princip som i det første Midwinter-spil.

GAMEPLAY UPDATE!

I denne måned kigger vi nærmere på en ny håndfuld opsamlinger til Amiga og Commodore 64.



SUPERHEROES - C64/AMIGA

Domark

Bånd kr 249, Disk kr 295, Amiga

Kr 449

Der er ikke særlig meget "super" over denne opsamling fra Domark, "4 mega-helt i en æskel" står der med store røde bogstaver på spilpakken. Ja tak, men hvilke helte!

Her er Indiana Jones and the Last Crusade (actionspillet), som trods en rimelig flot grafik er et utroligt frustrerende og kedeligt platformspil. Her er Strider II - fortsættelsen til US Golds arcade beat'em-up, som byder på rimelig flot grafik og en ret akrobatisk superhelt. Men spillet er så tottålt ideforladt, at det næsten gør ondt, og så ligner det 1'eren til forveksling.

Her er The Spy Who Loved Me - en James Bond licens i den velkendte filmlicens-stil, hvor hver bane udgør et lille spil i sin egen ret. Ingen af banerne er imidlertid noget særligt.

Endelig er her Last Ninja 2. Det er et spil, som mange elsker, og grafikken er da også farverig og stemningsfuld, men kontrolsystemet er efter min mening svært og frustrerende.

4 mega-helt i en æskel?...

OVERALL: 30%

FOOTBALL CRAZY CHALLENGE -

AMIGA

Anco

Kr 375

Der var engang, hvor Anco var et skrantende og ukendt softwarehus. Så hostede en af deres programmører en dag op med et spil, der hed Kick Off, og siden da har Anco udvist en næsten uhyggelig evne til at presse citronen. Det startede uskyldigt nok med Kick Off 2, men snart var markedet oversvømmet af mere eller mindre obskure data-disketter, der knyttede sig til den oprindelige fodboldsucces. Og mener Anco altså, at tiden er inde til at score lidt ekstra på opsamlings-mærket. Denne æske indeholder:

Kick Off 2 - En virkelig klassiker. Selvom en del af anmelderholdet stadig foretrækker det første Kick Off spil, er det her virkelig et must.

Player Manager - Et ret undervurderet manager-spil, hvor du som træner tilmed har mulighed for selv at spille med på holdet. Computer-spillerne spiller bedre end i nogen af Kick Off spillene, og kampene er virkelig underholdende - på samme måde som en rigtig fodboldkamp. Hvis du kan lide managerspil, er dette et lige så stort must som Kick Off.

Final Whistle - Her er vi så fremme ved fornævnte data-disketter. Dette er dog den første af slagen, og det skal retfærdigvis siges, at den faktisk ændrer gameplayet i Kick Off 2'en del. Specielt målmænden spiller anderledes. Resten af ændringerne er stort set kosmetiske. Endelig indeholder æsken en "World Cup 90" del, som giver dig mulighed for at rekonstruere det seneste fodbold-VM.

Alle spillene i denne opsamling bygger videre på den klassiske Kick Off tradition, og det kan der jo kun komme noget godt ud af. Hvis du endnu ikke har anskaffet dig disse spil (har du været på Mars?), så er det nu, du skal slå til!

OVERALL: 96%

AIR LAND SEA - AMIGA

Electronic Arts

Kr 525

Som titlen antyder får du her lov at prøve kræfter med en række forskellige fartøj: til lands, til vands og i luften. Sidstnævnte er repræsenteret af Interceptor, der stadig må betegnes som en af de flotteste og mest spilbare flyssimulationer til Amigaen. Desværre er der kun syv missioner, men de er til gengæld meget forskellige: Red en nedskudt pilot, så恩 en ubåd, stande et atommissil... Suværen grafik og lyd sætter prikkken over i'et.

Det våde element repræsenteres af 688 Attack Sub, som er Electronic Arts bud på en avanceret ubåds-simulation. Desværre er det ikke noget særligt overbevisende bud. På trods af en række spændende scenarier og en rimelig grafik, er spillet ikke nær så umiddelbart fængende som Silent Service.

Det tredje og sidste spil i denne opsamling er Indianapolis 500. Her er Formel 1 ræs for alle penge! Der er lavet mange racerspil til Amigaen, men dette skiller sig en del ud. For det første er det mere simulation end action. Man er placeret

meget lavt i forhold til kørebanen, hvilket giver et godt indtryk af fart - noget som understreges af den udmærkede 3D grafik. En anden usædvanlig feature er den omfattende replay-funktion, hvor du kan gense dramatiske situationer fra seks forskellige kamerasvinkler. Ret blæret.

Selvom alle disse spil er udmærkede (specielt Interceptor og Indianapolis 500), kommer man ikke udenom, at dette er en meget dyr opsamling i betragtning af, at den kun indeholder tre spil.

OVERALL: 72%

4 WHEEL DRIVE - AMIGA

Gremlin

Kr 375

Hvis du har øktan i blodet, så vil de fire spil i denne spilpakke med garanti tilfredsstille dit fart-behov i lang tid frem.

Først har vi Lotus Esprit Turbo Challenge - absolut et af de allerbedste bilspil, der endnu er lavet til Amigaen. Kør mod computeren eller mod en ven - i begge tilfælde er skærmen delt i to (split-screen). Farteffekten er virkelig overbevisende, og føelingen med bilen er helt rigtig. Banerne er meget varierede, og de bliver hele tiden svære. Man smyger sig ud og ind blandt de andre biler - gameplayet går simpelthen som en drøm.



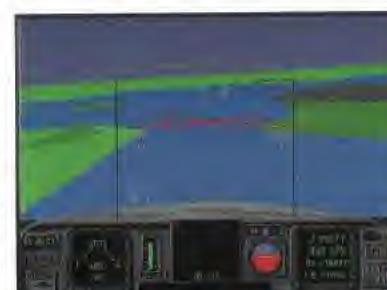
Ingen af de andre spil kommer op på denne standard, men det ville næsten også være for meget forlangt. Team Suzuki er et lidt underligt motorcykelspil, hvor gameplayet desværre spøres af, at vektor-grafikken plurseg kan finde på at tilte 90 grader, når din "kværm" lægger sig ned i et sving. Lidt for realistisk måske?

Combo racer er også et motorcykel-ræs, men dette spil er mere action end simulation. Her er vi tilbage ved de gode, gammeldags sprites. Du kører motorcykel med sidevogn, og der er mulighed for at stoppe to på samme tid. Gameplayet er ikke noget særligt, men hvis du keder dig, kan du jo altid lege lidt med track-editor'en, som gør det muligt at designe dine egne baner.

Endelig er der Toyota Celica GT Rally. I dette spil, der selvliggør er en licens, skal du køre rally under alle mulige og umulige vejforhold. Der er fart over fjellet, og grafikken er faktisk meget imponerende. Et lidt underunderet spil, som bl.a. udmærker sig ved at være det eneste bilspil med vinduesvisker (nyttig i snevejn)...

Et mislykkes, to rimeligt gode og et suverænt racerspil. Det er slet ikke dårligt til prisen.

OVERALL: 76%



Fire esser til AMIGA

InterSpread:

Bugget over et avanceret bruger-
interface indholdende bl.a. bred-
viste et matematiske/økonomiske
funktioner, præsentations grafik,
et unikt makro sprug og et veld
af andre avancerede funktioner.
Løsningerne til alle komplekse
regnearbejde i Inter-Spread på Amiga'en
findes alle i Inter-Spread.

Med en helt ny generation af lyd-
behandlings software, giver Inter-
Sound brugerne ubegrænset kontrol
over soundsamples og lydbølger.
Funktionerne inkluderer bl.a. fuldskæle
redigering af lyddata, 15 forskellige
special effects, op til 8 soundsamples;
hukommelsen på én gang, AM og FM
modulation af lyddata og meget mere.

InterWord:

Ingen anden Amiga tekstbehandling
giver brugerne så mange muligheder:
index generering, statistik funktioner,
imponerende stavkontrol og en bred
vrite af andre praktiske funktioner gør
InterWord til DNs tekstbehandling for
både begyndere og professionelle
brugere. Kan desuden brevfilte
med InterBase.

InterBase:

Som en pioner i den nyeste bolge
af database teknologi, giver InterBase
brugerne ugentlig direkte og ydelse i en
remot tilgang til brugerflade.
Inkluderer bl.a. gratis behænding
individuel kontrol over skærm-design
og udgangsbeskyttelse.
Kan desuden brevfilte med InterWord.

Advanced software
technology for the
Amiga computer...

Producent:

INTERACTIVISION

Hovedgaardsvej 4 - 8600 Silkeborg - Tel. 86-802700 - Fax. 86-800692

GAMES PREVIEW

Vi kigger frem i tiden, og ser nærmere på nogle kommende spil.

G-LOC

De læser det åbenbart aldrig! Spillfirmaerne nægter hårdnakket at indse, at der er visse academaskiner, der ikke egner sig til at blive konverteret til hjemmekomputere. Afterburner, Galaxy Force, Stun Runner... listen over fiascoer er lang, men åbenbart ikke lang nok til at U.S. Gold har lært lektionen.

For nu har de minsandten købt rettighederne til Segas fortsæt-

Gold vil løse det problem...

Undskyld hvis jeg lyder sarkastisk, men jeg har svært ved at se, hvordan dette spil kan blive andet end en flasko. Det værste er næsten, at mange sikkert vil gå ud og købe det, fordi de kender spillet fra academaskinen. De har åbenbart også glemt læren fra Afterburner, Stun Runner, Galaxy Force....

Jeg håber, jeg tager fejl. Jeg håber U.S. Gold virkelig overrasker os allesammen denne gang. Men jeg tror det ikke. Dette spil er på forhånd dømt til at mislykkes - mærk Jer mine ord. Og tag Jer iagt - for spillet er allerede ude til Amiga og Commodore 64, når I læser dette...

BLACK CRYPT

For længe siden kæmpede fire mægtige krigere en drabelig kamp mod den onde Estoroth. De vandt, men for at slippe helt af med skurken, klyede de ham gennem en sprække, der førte til en anden dimension. Det skulle de aldrig have gjort, for nu - 100 år senere - har sprækken åbnet sig igen, og nu vælter det ud med frygtelige monstre og andre dæmoniske kræfter.

Alt dette er naturligvis blot en undskyldning for, at du skal vade rundt i en masse klamme grotter - på jagt efter en lang række tingester, der angiveligt skulle kunne stoppe de onde magters fremmarsch. Og så har du sikkert alle rede gættet, at det er et rollespil, vi her har med at gøre.

Ligesom i Eye of the Beholder ses omgivelserne i en første-persons synsvinkel, og grafikken lyder umiddelbart som noget af



MERCENARY 3

Mange Amiga- og C64-ejere husker sikkert Mercenary og fortsættelsen Damocles - de (dengang) revolutionerende 3D spil, der nærmest må betegnes som en mellemtog mellem simulation og adventure. Nu, mere end fem år efter det første spil, har Novagen bestemt sig for at udgive det tredje afsnit i serien.

So, what's new? Ved første øjekast ser alt faktisk ud til at være ved det gamle. 3D grafikken er blevet lidt forbedret, men skærmlayoutet er stort set uændret.

Det samme kan ikke siges om gameplayet. Du har nemlig ikke længere noget sejt rumskib at flyve rundt i. I dette spil er du blevet reduceret til en ganske almindelig fodgænger, og du er derfor henvist til offentlige transportmidler såsom taxier, busser og rumfærger. Men den slags koster som bekendt penge, og en stor del af gameplayet går netop ud på at planlægge sin rejse, så man slipper med mindst mulige omkostninger.

En anden stor ændring er, at planeten nu har fået et mere menneskeligt ansigt. Overalt er der personer, som du kan tale med. Selv taxa-chauførerne ævler løs - det meste er ligegyldigt sladder, men noget af det rummer spor, som du kan bruge i din mission.

Det første og største problem er faktisk, at du ikke aner, hvad din mission går ud på. Men ved at tale med de rette folk, får du hurtigt en ide om det, og herefter former spillet sig stort set som en jagt på informationer. Men husk, at ikke alle dem, du taler med, er lige troværdige...

Mercenary 3 udgives af Novagen, og Amiga-versionen skulle være ude, når du læser dette.

det mest lovende ved dette spil. Den er meget detaljeret og består af hele 64 farver (extra half-brite). Kampscenerne vises naturligvis også grafisk, og alle spells er ani-

meret, så du rigtigt kan nyde deres magiske effekter.

Black Crypt udgives af Electronic Arts, og spillet udkommer til Amiga (1Mb) sidst i februar.



SHUTTLE

Kan du godt lide avancerede spil?

Syntes du, at F19 Stealth Fighter og Flight of the Intruder var alt for simple og overfladiske? Irriterer det dig, når spil styres med mus og joystick, så du slet ikke kan komme til at bruge tastaturet? Vænget du nedladende af alle spil, hvis manual fylder under 200 sider?

Hvis du kan svare ja til disse spørsmål, så er Shuttle garantieret noget for dig. For hvis flysimulatoren kan være kompliceret, så prøv at forestil dig, hvor mange knapper og instrumen-

ter, der er at holde rede på i en rumfærge!

Programmørholdet har brugt adskillige måneder på at researche hos NASA, og de hævder selv, at deres simulation er så autentisk, at den kan lære dig at flyve en rigtig rumfærge. I hvert fald giver spillet dig mulighed for at sysle med videnskabelige eksperimenter, SDI-missioner, test-flyvninger og satellit-justeringer. Rumfærgen, der vises i 3D grafik, kan gennem hele spillet betragtes fra alle mulige synsvinkler. Næsten alle instrumentpaneler er nøjagtige kopier af den ægte vare, og alle knapperne virker. Det er blot op til dig at finde ud af hvordan!

Shuttle udgives af Virgin, som foreløbig kalkulerer med en pris på godt 600 kr - endnu et tegn på, at dette er en ægte hardcore simulation. Amiga-versionen kan udkomme når som helst.

SWORDS & GALLEONS

Øerne i det røde koral-hav var engang en fredelig øase for fiskere, handlende og andre søfarende. Men en skæbnesvanger dag ankom en skrappelias eventyrer ved navn Varisco til området. Med sig bragte han en vældig flåde, bemanded med tungt bevæbnede pirater. Varisco tvang øboerne til at underkaste sig, og de der nægtede at betale 98% indkomstskat til Variscos personlige konto, blev henrettet på stedet. Øernes retmæssige dronning blev smidt ind i en klippegrotte, og en magisk forbundelse sørget for, at ingen kunne trænge ind i grotten for at redde hende.

Så langt så skidt. Nu er det din tur! For at bryde forbundelsen skal du finde fem skatte, der ligger skjult rundt omkring på øen. Derefter skal du sænke fem af Variscos sørøverskibe, og til sidst skal du fremstappe en magisk krystalkugle. Først da kan du frelse dronningen, styrte tyrannen og bringe fred og idyl tilbage til de undertrykte landsby-folk. Suk...

Swords & Galleons er et strategisk arcade adventure, hvor en af udforingerne går ud på at udstyre og bemandede det skib, som du opererer fra. Spillet udgives af Idea- et firma, der ikke har nogen tidligere erfaring med strategispil. Men vi håber det bedste, og trøster os med, at det jo umuligt kan være dårligere end Skull & Crossbones... Spillet udkommer til Amiga i begyndelsen af marts måned.



INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

I betragtning af hvor mange spil der udkommer hver eneste måned, er det i grunden sært, at det nu er flere år siden, nogen sidst fandt på at udgive et rigtigt sportsspil. Og her tænker jeg ikke på boldspil, men derimod på løb, svømming, cykling og den slags. Epyx nåede lige at konvertere de

flæste af deres "Games" spill (Summer Games m.fl.) til Amiga-en, før de gik fallit, men ingen af disse spil var særlig vellykkede - i hvert fald ikke set med nutidens standard in mente.

Så er det ikke snart på tide, at nogen sætter sig ned og laver et ordentligt sportsspil?

Det synes Empire, og deres programmører er derfor allerede godt i gang med arbejdet. International Sports Challenge kom-



LURE OF THE TEMPTRESS

Grafiske adventures er "in" fortiden, og Sierra, Lucasfilm og Delphine tager fejl, hvis de tror, de har monopol på denne populære spilgenre. I sidste måneds Games Preview kunne vi fortælle om flere kommende titler, og nu har vi modtaget nyt om endnu et grafisk adventurespil. Ja faktisk et helt nyt system, som angiveligt skulle være langt mere avanceret end det, vi er vant til fra spil som Cruise for a Corpse og Monkey Island. Vilde løfter, men er der mon hold i nogte af dem?

Spillet, vi taler om, hedder Lure of the Temptress. Det udgives af Image Works og bliver det første spil, der udnytter det nye "Virtual Theatre" system. Den største nyskabelse i dette system er, at spillets univers hele tiden udvikler sig uafhængigt af spilleren. Miljøet ændrer sig i "real-time" - også selvom spilleren beslutter ikke at gøre noget. Spilleren kan nemlig ikke dikttere, hvad der skal ske - han har en begrænset indflydelse, idet han indgår i spillets verden på lige fod med de andre "væsener". Det lyder meget spændende (og realistisk), og det skal blive spændende at se, hvilke konsekvenser dette system har for gameplayet.

Image Works hævder desuden, at "Virtual Theatre" systemet er det hidtil mest brugervenlige. For eksempel kan figurerne selv finde ud af at gå udenom forhindringer. Man kan altså nøjes med at klikke på det sted, de skal gå hen, så finder de selv en passende rute.

Selve plottet lyder lidt mere ordinært. Spillet foregår i en mystisk middelalder-verden, hvor den gode kronprins Conal er taget til fange af den onde tyran Skorl. Som Conal skal du flygte fra fængslet og begive dig ud i riget for at vælte Skorl fra tronen, så du selv kan overtage magten.

Er Lure of the Temptress virkelig begyndelsen til en helt ny æra inden for grafiske adventurespil, sådan som Image Works hævder? Se svaret i et kommende nummer af DNC, hvor vores anmeldere ser kritisk på spillet. Amiga-versionen udkommer sidst på vinteren.

mer til at indeholde seks forskellige discipliner: Svømming, tårspring, cykelløb, ridning, skydning og marathon.

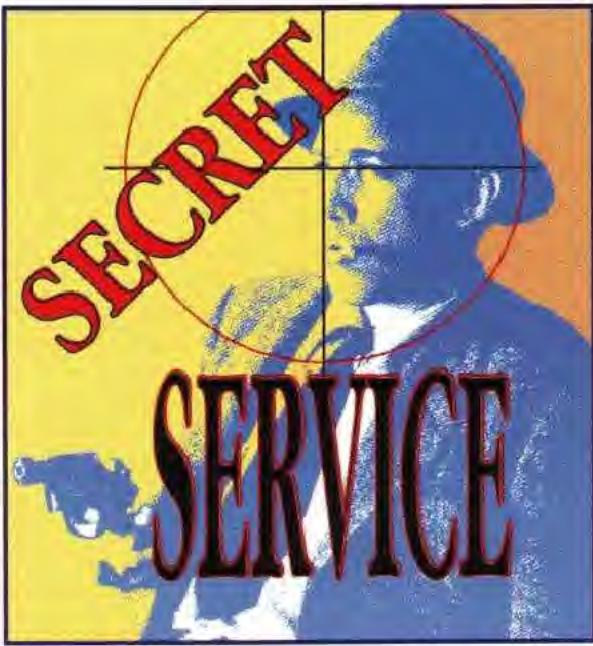
Vi har set de første skærmbilleder, og det er tydeligt, at der er sket meget, siden de sidste sportsspil kom frem. Dette spil skiller sig blandt andet ud ved, at det anvender en blanding af vektorgrafik og "almindelig" bitmagrafik. Sekvenserne med cykling og ridning er specielt imponerende. Når du kommer galopperende på hesten, ser du forhindringerne forsvinde under dig, idet hesten springer over den...

Men der er også nyskabelser inden for gameplayet. Hvis du nu sidder og krummer tæer ved tanken om at ruske joysticket frem og tilbage i en pinefuld uendelig-

hed, så vil det sikkert glæde dig at høre, at International Sports Challenge er styret helt uden om denne æld-gamle opskrift (Decathlon, joystick-knuseren!). I stedet har man valgt at lægge mere vægt på det strategiske element.

I marathon-disciplinen er der for eksempel overhovedet ingen aktion. Her gælder det blot om at træffe de rigtige valg på de rigtige tidspunkter - f.eks. med hen-syn til hastighed, indtagelse af drikkevarer og den slags. I de andre sekvenser er det din timing, der er afgørende. I svømming skal du f.eks. selv styre din svømmers åndedræt!

International Sports Challenge udkommer til Amiga hen mod sommeren.



Så er vi her igen med en ny bunke tips og løsninger til en række populære spil.

KINGS QUEST V

Vi fortsætter, hvor vi slap i sidste nummer...

Når du har både olielampe, guldmønt og støvle, er det på tide at forlade ørkenen. Følg klippen tilbage til sigøjner-lejren. Her giver du mannen den guldmønt, han forlanger for at lade dig se spåkonen.

Hos spåkonen får du dels nogle hårrejsende oplysninger om, hvad der er hændt din familie, og ikke mindst får du en yderst værdifuldt amulet. Når du kommer ud fra spåkonen, går du mod højre. Her møder du et meget specielt træ. Tal til det, og det vil fortælle dig sin sorgelige historie.

Fortsæt mod højre til du står ved indgangen til den forheksede skov. Inden du går ind i skoven, er det en god idé at tage amuletten om halsen. Gå lidt rundt inde i skoven, indtil du møder heksen for første gang. På grund af spåkonens amulet kan hun ikke gøre dig noget, så hun forsvinder igen. Anden gang du møder heksen, skal du tilbyde hende den olielampe, som du fandt i templet.

Når heksen således er skaffet af vejen, kan du gå lidt rundt i skoven. Find heksens hus, hvor du skal tage følgende: en nøgle, en pung (med tre juveler) og en spindeklokke. Gå yderligere lidt rundt i skoven til du finder et træ med en lille dør i. Brug heksens nøgle til at åbne døren, og tag det lille guldhjerte du finder der.

Gå nu tilbage til det sted, hvor du kom ind i skoven. Her vil du finde vejen spærret af en mystisk sten. For at komme ud af skoven skal du drømpe lidt honning ud på jorden foran dig. Derefter skal du smide juvelerne fra pungen på jorden foran dig, en efter en. Hver gang du har smidt en juvel, kommer en lille alf (Leprechaun) frem og snupper den. Men når han prøver at snuppe den tredje juvel, sidder han fast i honningen. Snak lidt med alfen og han vil hjælpe dig med at slippe ud af skoven. Han vil også forære dig et par smukke støvler.

Gå nu tilbage til det forheksede træ og giv hjertet til det/hende. Når træet er væk, kan du samle harpen op og tage den med dig. Du skal nu finde den sure, gamle ghøm, der sidder uden for sin hytte sammen med sit barnebarn. Giv ghømen spindeklokken, og han giver dig barnets dukke til gengæld.

Gå nu over til kroen og undersøg høstakken. Her kommer myrerne dig til undsætning, idet de hjælper dig med at finde den børnemøte nål i høstakken. Fortsæt nu ad vejen ind mod byen. Når du er næsten forbi bageriet, opdager du, at bagerens kat har slæbt klørerne i en mus. Kyl støvlen efter katten og red musen. Som tak lover musen at hjælpe dig, hvis du nogensinde skulle få brug for det (og det gør du!).

Fortsæt ind til byen. Her skal du besøge skrädderen, som du forærer guldnålen. Til gengæld giver han dig den blå kåbe, som hænger i for-

retningen. Giv dukken til legetøjsmageren, og han vil kvittere med den røde slæde, der hænger på væggen. Det ældre ægtepar med skomagerforretningen skal have støvlerne. De bliver så taknemmelige, at de giver dig en hammer.

Det er nu tid til at forlade byen - prøv selv, hvor langt du kan komme på egen hånd. Løsningen fortsætter i næste nummer.

MYTH

Her er en omfattende guide til, hvordan du kommer ordentligt ind i dette mesterværk af et spil.

Level 1.1

Når du starter på denne level, skal du dræbe en "Harpy" (flyvende væsen) og tage den ildkugle, den efterlader. Stående på samme afsats skal du dræbe så mange skeletter som muligt. En af dem vil efterlade et sværd. Saml det op og brug det til at skære det hængende skelet (længere til højre).

Når skelettet falder ned, følger du selv efter. Bliv ved med at hugge med sværdet, indtil skeletts hovede falder ned i den flammende masse. Når det sker, vil Lucifer stige op fra ilden. Løb tilbage, hop i afsats op og dræb Lucifer med ildkuglen (hvis din ildkugle slipper op, så dræb en "Harpy" for at få en). Lucifer vil efterlade en trefork, som du skal samle op (lad være med at aktivere den - det vil medføre, at du skyder den af).

Hop op og spring fra afsats til afsats mod højre. Når du står over for et STORT monster, så affyr din trefork. I stedet for at løbe lige mod udgangen skal du hoppe ned i de store kældre, hvor der er masser af ekstra energi. Når du har samlet nok energi, hopper du helt op og løber mod udgangen.

Level 1.2

Brug dit sværd som aldrig før, og dræb enhver du møder. Når du ser en nymfe i højre side af skærmens, så hold øje med hendes håndbevægelser. Når hun signalerer, at du skal stoppe, så knæ ned. Du vil nu modtage ekstra energi. Hvis ikke, så dræb hende med dit sværd. Men gå ikke for tæt på hende, for så forvandles hun til en slange!

Når du kommer til Achilles-statuen, så stik i hans højre fod. Dette er nemmest, hvis du står på statuens venstre side. Pludselig vil statuen falde sammen. Den efterlader et skjold i gruset, som du naturligvis samler op, før du løber mod udgangen.

Level 1.3

Hop fra platform til platform med dit skjold ved hånden. Stop på platforme far den, hvor Medusa står. Når hun kigger væk, så løb hen og hug hovedet af hende. Saml hovedet op og aktivér det. Fortsæt mod højre, indtil du kan

se det tre-hovede monster "Hydra" (Eek!). Stil dig på den bageste af de øverste platforme. Ved at bokke dig kan du ramme det to øverste hoved. Hop ned på den nederste platform ved det sidste hovede, men pas på du ikke kommer for langt frem.

Level 2.1

Typisk dansk vej! Tag dit sværd frem og dræb alle vikingerne. Når der ikke er flere tilbage, vil en ravn flyve over skibet. Ram den når den dykker efter dig. Når du har dræbt den, vil den forvandle sig til en magisk mørt. Løb ind i den og du vil komme videre.

Level 2.2

Brug dit sværd til at dræbe de små affer, der så vil efterlade nogle knive. Brug dem mod de store troldte.

Lad være med at bruge dem alle sammen, men brug også dit sværd (lad være med at hoppe over dem!). Efter et stykke vej forsvinder dit sværd (bare rolig, det er i gode hænder). Det vil komme igen - nu bare meget mere kraftfuldt.

Længere fremme vil du møde et bål, hvor en smuk jomfru står bundet. Tag faklen ved siden af bålet og brug den til at dræbe de onde ånder. Gå videre frem og dræb troldene som før, indtil du når frem til en drage. Når "Nidhoggs" (dragen) hæver sit hovede, så stik den i halsen indtil du kan se et lille sår.

Gå så lidt tilbage og affyr en sværm af knive. Pas på hvis dragen løfter sit ene ben. Nej, han er ikke ved at tisse på dig, men han affyrer derimod en ildkugle. Efter et stykke tid vil du være i stand til at løbe forbi den.

Mange tak til den læser, der sendte os ovenstående. Vi ville godt kvittere med nogle spil, men vi ved ikke, hvem du er!



DEUTEROS

En anonym læser har sendt os disse tips.

Når du er kommet til det sted, hvor fjenden siger, at du er for stærk, og at det betyder krig, så begynder du blot at bygge endnu en rumstation.

Men lad være med at bygge den helt færdig, for nu skulle du ikke blive angrebet mere end højst en gang - hvis du da overhovedet

bliver angrebet. Nu er det så dig, der bestemmer, hvornår der skal kæmpes!

Lad være med at koncentrere dig så meget om andre rumbaser end Jordens - det er alt for besværligt.

Når du har mulighed for det, så lad de rumbaser, du har erobret, sprænge i så mange stykker som muligt. Så får du nemlig ingen problemer med, at de bliver generobret af fjenden.

QUEST FOR GLORY

Vi slutter løsningen (i store træk) i denne måned. Første del kan du finde i sidste nummer.

Det er nu på tide at befri baronens søn. Gå op til Ogres hule. Dræb den, og giv bjørnen noget mad, så du kan passere. Du skal nu enten liste dig ind på kobolden, stjæle nøglen og stikke af (meget svært), eller du kan dræbe ham og så tage nøglen (også meget svært!).

Når du har nøglen, skal du bruge den på bjørnen, og den bliver til baronens søn. Skynd dig hen til slottet, og modtag din belønning.

Du skal nu besøge Fenrus og Erasmus. Gå til bjergene i den nordvestlige del af skoven. Svar følgende på gargoylens spørgsmål:

Hvad din yndlingsfarve er? "pink" eller "purple".

Hvad din quest er? Hvad tror du?

Om du kender tyvetegnet? Her skal du selvfølgelig svare nej, da ikke vil lukke tyve ind.

Når du er kommet ind, skal du spille Erasmus' spil. Dette er virkelig svært. Men når du har vundet over ham, får du "Dazzle" formularen.

Nu kan du bare vente, til det bliver midt på dagen. Gå ned til skiven og lyt til tyvenes samtales. Vent derefter til den ene er gået og dræb den anden. Du skulle nu både have et kodeord og en nøgle.

Gå ned til antweep'en og brug nøglen i klippedøren. Sig derefter kodeordet og gå ind. Du kan eventuelt dræbe trolden, hvis du har brug for penge. Hvis ikke så lad være.

Dræb minotauren vagten og kral over muren. Pas på de mange fælder i gården.

Når du er kommet indenfor, skal du blokere dørene, vælte lysestagen og svinge en tur i lyskronen, når vagterne kommer.

Gå til den nordlige dør og igen nem labyrinten. Brug din magiske drik på lederen, og hun bliver forvandlet til baronens datter. Tag det magiske spejl med, inden du går.

Spillet er ikke slut endnu. Du har stadig en gæld at gøre op med en vis heks. Brug det magiske spejl mod hende! ■

GODS

Vi er nu nået til level 2 i løsningen af dette guddommelige spil...

World 1:

Gå mod højre og tryk på den skjulte knap. Når du kommer til tyven, så lad ham tage skjoldet. Læg så "chest key" så tyven kan se den, og vent til han hopper ned efter den. Pløk ham, og snup skjoldet.

Gå over fælden, og vent til skjoldet holder op med at virke. Tryk på knappen så døren åbner, og når den anden tyv dukker op, så skal du stille dig helt ind til væggen, så han kan få fat i "treasure key" til dig. Gå ind ad døren. Tag skjoldet mm, og hop ned.

Gå tilbage og lok den anden tyv hen til dig. Pløk ham ned. Tag "treasure key", gå mod venstre og op ad stigen. Ignorer nøglen til venstre, men tag "ice gem" og kral ned. Kral ned ad næste stige, og gå ind ad gangen til højre. Gå ind ad døren forinden, og hop over de kralvende slanger. Aflever din "ice gem".

Hvis du har fuld energi, skal du hive helt vildt i dørknappen for at få "teleport gem" (du kan altid gå tilbage, hvis du ikke har fuld energi). Lad være med at tage de første to gems, der drejer rundt. Stil dig helt ude på kanten for at komme op. Tag x-tra livet og hjertet ved at hoppe over fælderne. Find de sidste to gems (water og fire) ved at skyde forskellige monstre, men husk at når du afleverer dem, må du kun have en på dig ad gangen. Husk at gå ind i Treasure room (nederst til højre), hvor du kan tage skatte og andet godt. Brug din "world key", og læs videre...

World 2:

Her er det vigtigt, at du kan finde ud af at hoppe fra stige til stige. Det kræver lidt øvelse, for ellers mister du alt for meget af din dyrebare energi. Når du kommer til stedet med to trap-doors ved siden af hinanden og døren mod venstre, skal du hoppe ned i hullet mod højre (hop lidt rundt, hvis det først ikke vil åbne). Tag alle tre krus (gold, iron og steel), før du går ind i Ship room (øverst til højre). Stil krusene herinde for at få en special-bonus. Her får du også "world key". Udgangen er nederst til venstre.

World 3:

Købmanden: Køb x-tra liv og evt. "healt-up". Men lad endelig være med at købe spyd! Dem finder du nemlig senere i denne "verden". Køb i stedet en

magic axe (eller to).

På denne world skal du reparere en mosaik for at smiske dig ind hos guderne. Gå ind i Armoury og tag de to spyd + "Kings skull". Gå ind på apoteket og tag "piece of globe". Gå ind i the Crypt. Tag "door key" og aflever "Kings Skull" ved at lægge det ned i krukken. Lad for GODS skyld være med at lægge andre ting oven i krukken, da du ikke vil kunne samle dem op igen.

Tag mosaik-stykket + "jar of herbs". Gå ind og aflever "jar of herbs" i apoteket og snup mosaik-stykket. Nu har du alle mosaik-stykkerne, og kan rigtigt fede for guderne...

Brug den første trap-door key til det første håndtag, og husk at fra nu af skal alle håndtag på denne level hives tilbage i deres oprindelige position! Hop op ad stigen og tag det tredje spyd plus endnu en trapdoor-key. Brug denne ved det næste håndtag, og gulvet åbner sig. Kral ned, hop over fælden og hiv i håndtaget, så den nederste trapdoor ovenpå lukker. Kral/hop op og tag lyset og trapdoor key'en. Lad et af disse håndtag være nede, og gå ned i højre hjørne, hvor du inkasserer en room key til rummet med x-tra liv + andet godt. Husk at stille det håndtag, du før lod stå nede, op igen!

Gå igen ned i venstre hjørne og hiv i kontakten, så gulvet åbner sig (husk stadig at "resette" alle håndtag). Kral ned og gå over til hvor der står "Cross to the Chapel". Hvis du har husket at resette alle håndtagene, kan du hoppe over den sidste fælde af de tre og tage "Gold cross". Gå videre og "oplyst" Study med dit lys.

Tag room- og door-key og gå tilbage til håndtaget liges under døren. Brug din room key og gå ind i the Chapel og aflever "Golden cross" ved at hoppe op på alteret. Tag "Gem stolen from dragon" + lysene. Når "treasure key" falder ned, stiller du lysene tilbage. Med "treasure key" kan du nu åbne treasure room ovenover.

Kral helt ned og brug "door key". Når du er inde, lægger du "Gem stolen from dragon" helt ude i venstre side. Når dragen dukker frem, behøver du kun at undgå de fireballs, den fyrer af (duk dig!).

Hos købmanden: Køb "Shield: Decreases damage" (så tager du kun halv skade, når du bliver ramt). (Fortsættes i næste nummer).



TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til:

Secret Service
Det Nye COMputer
St. Kongensgade 72
1264 København K.



Så er det atter tid til at tomme brev-kassen, der som sædvanlig er fyldt til randen med breve fra læserne.

Ved Søren Bang Hansen

MAILBOX

Ud med Agnus

Her er et lille tip, jeg har haft megen gavn af, og som i muligvis kan videre bringe til andre læsere. Det drejer sig om udskiftning af Agnus kredsen i en Amiga 500.

Før at kunne opgradere til 1 Mb chipram, f.eks. ved installation af en Maximem enhed, skal Agnus udskiftes, hvis man har en gammel version. Dette er ikke nemt. Faktisk anbefales det i installationsvejledningen til Maximem, at man lader et reparationsværksted gøre dette. Dette er også meget fornuftigt, da soklen til kredsen er meget skrøbelig og nemt ødelægges af en eller flere skruetrækere.

Men der findes en måde selv at gøre dette på, uden at ty til speciale værkøj:

Du skal bruge en tube superlim (cyanokryalat) og en bolt, der er minimum en centimeter i diameter og minimum fem centimeter lang. Begge dele kan købes hos en normal isenkrammer. Kom lim på midten af Agnus og pres bolthovedet ned herpå i cirkla et halvt minut. Vent for en sikkerheds skyld i ti minutter. Nu sidder bolten fast på kredsen, og Agnus kan trækkes op uden problemer ved forsigtigt at vrække frem og tilbage på bolten.

Bemærk blot at bolten bliver siddende fast, så chip'en kan altså ikke bruges mere.

Søren Kahlke, Glostrup

Commodore er også PC'ere

Jeg sidder her med en ældre udgave af Mailbox og læser et brev fra en af jeres læsere. Han skriver, ligesom en læser i forrige nummer, at I ikke skal behandle PC stof og PC spil. Jeg indser, at jeg er nødt til at gøre noget drastisk - nemlig at skrive til jer for at

få jer til at anmelder PC spil.

Seriøst PC-stof kan det være lige meget med, her dækker Alt Om DATA mit behov. Men hvad PC-spil angår, mangler jeg et godt blad. Min PC og jeg ville blive utroligt glade, hvis I begyndte at beskæftige jer med det.

Jeg vil lige gøre opmærksom på, at Commodore faktisk har en PC-serie, der dækker alt lige fra 4,77 Mhz 8088 til 33 Mhz 80486. Når I nu smækker overskriften "Uafhængigt COMMODORE magasin" på jeres logo, så burde I også beskæftige jer med hele deres produktserie!

Tænk også på hvor mange suveræne spil, der bliver lavet til PC for tiden. Så min børn til jer er: Begynd dog at anmelder PC-spil. Der er faktisk temmelig mange (jeg kender tre), der også bruger deres PC til spil - de er nemlig fuldt på højde med dem til Amigaen. Samtidig kan PC'en jo bruges til så meget andet, og tilbehøret er billigt (en 124Mb Seagate harddisk med 19ms acces-tid koster 3495,- excl. moms! RAM koster omkring 144,- excl. moms for 4 stk 4x256KBit kredse (1 Mbyte) på 80ns).

PS: Hvem sagde løvrigt, at man ikke kunne lave lyd på en PC? Jeg har netop fået (registeret mig som bruger af) Scream Tracker 2.2 (et shareware-program - lad os få mere af det!). Det kan afspille lyd i 4 (yes, fire) kanaler gennem PC-højttaleren. Blandt meget andet kan det konvertere Amiga Sound/Noise Tracker moduler og afspille dem på PC'en. Det eneste, der kræves, er en PC på omkring 12-16Mhz, en ret normal hastighed i PC-verdenen.

Lars Ø. Knudsen, Stenløse

Jeg kan sagtens se logikken i din argumentation, og det er også

rigtigt, at adskillige PC-ejere (blandt andet) bruger deres computer til spil - det viser salgstallene. Der er derfor også en voksende efterspørgsel på anmeldelser af PC-spil - en efterspørgsel, der i øjeblikket ikke bliver tilfredsstillet.

Problemet er bare, at DNC traditionelt (altså siden "det gamle" COMputer) har været et rent C64/Amiga blad mere end et egentligt Commodore-magasin i ordets bogstaveligste betydning (som jo også inkluderer PC'erne). Og sådan noget er uhængigt svært at lave om på. Med andre ord: PC-stoffet ville falde i overordentlig dårlig jord hos en række af vores kerne-læsere.

Så måske skulle du hellere skrive til PC-bladene og bede DEM om at udvide dækningen til også at omfatte den mere underholdende side af PC-verdenen. Nogle af dem gør det allerede - omend i meget begrænset omfang. Jeg ved, at Alt Om DATA har haft ideen oppe at vende nogle gange på det seneste, men forståelig har spillerne altså svært ved at finde vej til PC-bladenes spalter.

Før eller siden skal der nu nok være nogen, der får øjnene op for, at PC'erne er andet end spreadsheets. I mellemtiden må jeg desværre henvise dig til engelske blade som "PC Format". Og som en lille ekstra trøst sender jeg dig et spil (et PC-spil!)...

Ikke alle spil er dyre

Det er snart til at få flip af alle de breve, som handler om, hvor dyrt det er at købe spil. Og herefter får vi så hele turen med dumme undskyldninger for, at folk kan købe piratkopieret software.

Hvorfor ser folk ikke ordentligt efter på markedet (det lovlige), når de skal købe nye spil? Her tænker jeg ikke kun på Danmark men på hele EF. Hvis folk f.eks. vil kigge lidt til England... Her kan de købe mange, lidt ældre, spil såsom Silkworm, Last Ninja 2, Operation Wolf, Interceptor etc. til en pris af cirka 5-9 engelske pund. Dansk pris incl. dansk moms = 125 kroner. Nye Amigaspil for 13-16 engelske pund, dansk pris = 180-225 kroner.

Nu har jeg forklaret det til alle dem, der ikke kan betale 300-500 kroner for et nyt spil, og så kan vi måske slippe for mere øvel i de næste tre numre. Hvis vi er heldige...

Jamen hvordan bestiller man så? Man køber et engelsk blad på samme tid og sted som man køber Det Nye COMputer, og så er alle problemer løst.

Mads Petersen, Grenaa

Man skal ikke stirre sig blind på de høje, "vejledende" priser. Hvis man er villig til at lede, kan man faktisk godt købe (lovlige) spil til overkommeelige priser. Du nævner selv muligheden for køb i England - en metode der dog er forbundet med visse ricici, eftersom det er svært at stille noget op, hvis postordrefirmaet går fallit eller ganske enkelt forsøger at fuppe dig.

Men der er også andre alternative muligheder. For eksempel kan man købe (eller bytte) brugte spil fra private, eller man kan købe ind i de store varehuse, som indkøber store partier af lidt ældre spil og sælger dem billigt. Et godt eksempel er BILKA, der længe har solgt forholdsvis nye Amigaspil til cirka 1/4 af den "vejledende" pris.

På den anden side

Da jeg for godt et år siden købte min Amiga 2000, og samtidig begyndte at holde "Det Nye Computer", havde jeg store planer om at udvide Amigaen til en megamaskine, der kunne overgå selv NASA's computeranlæg. Desuden var planen, at jeg skulle lære at programmere dette utrolige computeranlæg.

Men det blev hurtigt sat visse økonomiske begrænsninger, som gjorde, at udvidelserne blev udsat på ubestemt tid (følgelig). Lettere gik det dog med programmeringen. Jeg købte mig en maskinkode-bog, og læste derudfra maskinkoden. Næste skridt på vejen var at lære et andet udbrædt Amiga-programmeringsprog, og her faldt valget på C. De følgende måneder fulgte jeg C-kurser i forskellige små blade, men hver eneste gang man var halvt inde i et kursus, stoppede det - enten bladet eller kurset!

Så kom Det Nye Computer endelig med et godt initiativ i nummer 7/8 1991, hvor der både var en konkurrence om et accelerator-kort og et C-kursus. "Fint," tænkte jeg. Nu har jeg en chance for at udvide computeren og samtidig lære C. Men efter et nøjere kig på de to artikler, viste det sig, at konkurrencen, som skulle klippes ud, var placeret på den anden side af C-kurset. Altså måtte jeg vælge mellem et helt C-kursus eller muligheden for en udvidelse.

Jeg fandt dog en anden løsning, som gik ud på at købe to blade. Det resulterede desværre i en gevældig reducering af pengebeholdningen samt 70 unødvendige sider. Så fremover vil jeg værdsætte det, hvis jeg placerer ting, der skal klippes ud, på en side, hvor der ikke er noget vigtigt på den anden side. Okay, den anden metode hævede salget, men min pengeupgør kan ikke blive ved at følge med.

Thomas S. Valsted

Selvom vi prøver, er det desværre ikke teknisk muligt at placere kuponerne sådan, at der altid kun er en annonce på den anden side. Det er ikke et salgs-trick for at lokke folk til at købe to blade - faktisk har jeg aldrig tidligere hørt om nogen, der valgte din løsning med at købe et helt nyt blad.

Hvorfor tog du ikke bare en fotokopi af kuponen? Dette er fuldt tilladt, men du skal være opmærksom på en ting: I konkurrencen må du naturligvis kunde sende en kop. Den der med at sende ti kopier og så håbe på, at man har ti-doblet sine vinder-chancer, den fører kun til en ting - diskvalificering.

En anden - endnu billigere -

Konsollernes overlegne gameplay

Jeg håber, at mit brev kommer med denne gang, for som man siger - syvende gang lykkens gang (er det ikke sådan man siger?). Jeg har en Amiga og nogle spørgsmål. Jeg gerne vil have besvaret:

1. Fortiden prøvede jeg "Aliens" og "The Legend of Hero Tonma" på academaskiner, og det er de fedeste spil, jeg nogensinde har prøvet. Derfor spørger jeg: Kan man få dem til Amigaen?

2. Hvorfor bruger I nogle af jeres uhyligelejlighed dyrebare sider på at anmeldte et spil, der får en Ejnar, i stedet for at anmelder et spil, der er OK?

3. Nogle af mine venner har Space Ace og Shadow of the Beast til Commodore 64. DNC har om begge disse spil skrevet, at de ikke blev udgivet til 64'eren. Hvordan kan det så være at der har dem, for det er vel ikke sådan noget hjemmelavet biks, eller hva?

4. En af mine kammerater har en Sega Megadrive, som han købte for seks dage siden. Undskyld, en af mine eks-kammerater (jeg gjorde bekendtskabet op for seks dage siden) har en Megadrive, og sammen med den købte han spillet fra en af de sejeste academaskiner til dato: Super Monaco GP. Jeg synes at konverteringen var rimelig grafik-mæssigt, men gameplay-mæssigt var den suveræn!

Da jeg så endelig havde penge nok, købte jeg spillet til min Amiga, og såkne en fejtagelse. Spillet var elendigt, at Steigjar, Wild Streets, Ninja Remix og Gazzas Soccer må betegnes som Gold Games til sammenligning. Beware, all Amiga-owners, the biggest Ejnar in the world: Super Monaco GP. Hvorfor laver man sådan noget!... Undskyld, dumt spørgsmål. Det er jo lavet af U.S. Gold.

5. Vil jeg gerne komplimentere (sikke et ordforråd hva?), at I har skiftet kategorierne fængsleende og fængende ud med gameplay-karakteren.

Til sidst vil jeg gerne sige, at jeg synes, I skal bombardere Jan Olesen med spil, for hans suveræne musetip, som i brugte i bladet. Jeg havde hemlig præcis det samme problem med min "gøe" gamle Commodore-mus.

Det var alt for denne gang. Fortsæt med det gode arbejde.
Rasmus Henriksen, Hinnerup

1. Så vidt jeg har kunnen finde ud af, er der ingen umiddelbare planer om at konvertere hverken "Aliens" eller "Legend of Hero Tonma" til Amigaen. Til gengæld kan du 100% sikert regne med, at der kommer et spil over den nye "Aliens 3" film (der dog desværre har fået en ret sen Danmarks-premiere).

2. Det er faktisk et spørgsmål, vi har diskuteret en del på det seneste. På den ene side kan det synes som "spild" at bruge dyrebar spalteplads på elendige spil - på den anden side er det vel også vigtigt at advare forbrugerne mod alt det mæg, der bliver smidt på markedsføringen. Måske kunne man løse problemet ved at indføre nogle sårlige "mini-tests", hvor man ganske kort opsummerede de titler, som ikke var værd at købe. Men så er der stadig nogen, der vil være utilfredse, for mange læsere synes faktisk, at Ejnar-anmeldelserne er nogle af de mest underholdende at læse. Så vi diskuterer videre...

3. De oplysninger, vi skriver i anmeldelserne, er baseret på oplysninger fra softwarehusene selv. Desværre kan vi ikke spå, og det sker ret ofte, at firmaerne ombestemmer sig, så de efter nogle måneder alligevel vælger at udgive en C64-version. Den vil vi til gengæld så også teste på Update-siden.

4. Det skal indrømmes, at konsol-versionerne af et spil faktisk ganske ofte har et bedre gameplay end den version, der udgives til en computer som Amigaen. Det skyldes nok, at mange Amiga-programmerer fortæller sig i computersystemets tekniske muligheder for flot grafik og lyd, så der bliver brugt mindre tid på et "fin-tune" gameplayet. Konsollerne har ikke de store grafiske muligheder, men det kan faktisk godt være en styrke, idet programmerne så svunget til i højere grad at "sælge" deres spil på gameplayet. En anden årsag til, at Super Monaco GP er bedre på Sega-konsollen end på Amigaen, kan være, at den originale academaskine faktisk er lavet af Sega selv. De kender altså spillet bedre end nogen anden (måske er Megadrive versionen endda programmeret af den samme, der designede academaskinen!).

5. Tak.

Den nødvendige piratkopiering

Hvis du har fulgt med i Mailbox i den sidste tid, vil du vide, at der har kørt en omfattende hetz mod pirater. Så at sige alle (hvis ikke alle) synes, at piratkopiering er immoral, og nogen kommer endda med botaniske sammenligner og så videre...

Nu vil jeg gerne lige supplere:

Lad os sige, at begrebet piratkopiering er blevet udryddet. Derfor finder et smart softwarehus på at have priserne 100 procent. For de stakkels brugere kan jo ikke få software andetsteds. Et andet smart softwarehus gør det samme, et andet ligeså, og så ruller lavnen. Alle firmaerne har priserne, for det kan de jo tøme fedt på.

Men nu glider Ole og Fritz, og hvad de nu ellers hedder, ikke have deres computer længere, for ingen af dem har råd til at anskaffe nye spil og anden software. Priserne er skyhøje, og på et eller andet tidspunkt bilver selv det bedste spil kedeligt.

Jeg s' kæmpter, Billy, vil gerne have en computer, men Joe siger, at det ikke er smart, fordi et spil koster en formue. Nu ruller den anden lavine: Ingen køber computere, for ingen har råd til at købe software. De kan jo ikke længere få noget kopieret af deres fætter.

Og nu finder de ført-så-smarte softwarehusene ud af, at deres smarte ide ikke var så smart endda. Det ene firma efter det andet drejer nogen om, for der er nu ikke flere brugere til at købe deres dyre spil.

Dette er MIN udtægning af begrebet piratkopiering!

Carsten Wollsen, Åbenraa

Selvfølgelig vil softwarehusene tjene flere penge i en situation, hvor der ikke findes piratkopiering, men det er vel ikke ensbetydende med, at de totalt kan dikttere priserne. Der vil jo altid være konkurrence softwarehusene imellem - se blot, hvor stor succes et firma som Codemasters har med deres billige budgetspil.

Vi kan også sammenligne med Nintendo'en og de andre spille-konsoller. På disse maskiner findes der ingen piratkopiering, som vi kender den fra computere, men alligevel kostet disse spil stort set det samme som spil til Amigaen (mange er endda billigere). Hvis de kostede mere, var der nemlig ingen, der havde råd til at anskaffe dem, og det ved firmaerne godt. På det punkt er de slet ikke så dumme, som du vil gøre dem til.

Som jeg ser det, forholder sagen sig lig omvendt: Den omfattende piratkopiering udholder softwarehusenes indtægtsgrundlag, hvilket tvinger dem til at have priserne. Logisk set vil mindre kopiering altså føre til - i det mindste en mulighed for lavere priser.

løsning er simpelthen at skrive kuponen af. Dette er for eksempel en meget almindelig praksis for annoncerne til vores Læsermarked.

Nyt diskette-tip

I Det Nye Computer nummer 7/8 '91 var der en, som skrev, at han havde problemer med at få sine diskette-labels af, og derfor brugte han tape i stedet.

Prismæssigt kan mit tip ikke hamle op med Jakob Nielsens, men mit er bedre til dem, der foretrakker ordentlige og påne disketter. Det er så simpelt:

Brug en hårtørrel til at opvarme den lim, der sidder bag på diskettens label. Hvis du i klistermarken, indtil det smutter af. Brug derefter noget Ajax express og noget ståluld eller sandpapir, sæt en ny label på, og... færdig!

Hvis du bruger sandpapir, kan det ikke anbefales at skifte label mere end 3-4 gange.

Thomas Priskorn, Viby

Amiga vinder på prisen

Jeg er et 16-årigt fjols, som for et halvt år siden solgte min Amiga. Det har jeg fortruet flere gange siden!

Nu er jeg ved at spare op til en ny, og jeg mangler "kun" et par tusinde kroner, før jeg igen kan anskaffe mig vidunderet. De par kroner har jeg forsøgt at klemme ud af min far, men han vil ikke være med til at købe en Amiga, da han mener, at den ikke er god nok at bruge, når man - som jeg - snart skal begynde i gymnasiet. Det mener jeg selvfølgelig, at den er

Han påstår blandt andet, at de regneprogrammer, der findes til Amigaen, er håbløse til gymnasie-regning. Har han ret? Han er også blevet enig med sig selv i, at en PC'er er hundrede gange bedre end en Amiga til alt muligt.

Jeg vil gerne vide, hvem af os der har ret. Hvilke af de to computere kan mest i forhold til prisen?

Nikolaj Petersen, Aalborg

Når du stiller spørgsmålet på den måde, vil jeg uden at tøve svare, at Amigaen er bedst. Til prisen, vel at mærke. For du kan sagtens få en PC, der er "hundrede gange bedre end Amiga til alt muligt". Men så kommer du også til at betale 4-5 gange så meget...

Hvad angår din fars bekymring om, hvorvidt Amigaen er god nok til "gymnasie-regning", kan jeg også berolige dig. Ganske vist er jeg selv sproglig student (ja undskyld, men dem skal der jo også være nogen stykker af), men jeg ved da, at der findes mange rigtigt udmarkede spreadsheets til Amigaen - og jeg går

ud fra, at det er sådan nogle, du mener. Diciderede undervisnings-programmer er stadig en mangelvare - specielt på gymnasie niveau, men her tror jeg nu ikke PC'en er meget bedre. Under alle omstændigheder kan du jo bruge både spreadsheets, tekstbehandling (også med engelsk stave-kontroll) og DTP i forbindelse med dine skriftlige opgaver.

Konklusion: Hvis din far virkelig er hooked på tanken om, at du skal have en PC, så bed ham hoste op med 15.000 kroner. Gør han det, så er du en heldig, forkælet kartoffel - men du er også den kommende stolte ejer af en meget avanceret PC, der kan gøre enhver Amiga-ejer grøn af misundelse. Hvis din far derimod vender det hvide ud af øjnene, så forklar ham, at Amigaen - til under 5000 kroner - stadig er et suverænt godt køb.

Oplyse og underholde...

Nej da! NEJ DA!! Jeg er helt uenig med Jakob F. Lauridsen i, at jeres spil anmeldelser er for poppede. Det er simpelthen en fornøjelse at læse jeres anmeldelser. Man kan faktisk ikke lade være med at grinne.

Så længe ikke begynder at

gøre mere ud af at skrive noget sjovt end at skrive om spillet, så finder jeg det helt i orden. Og overhovedet ikke "flippet".

Rune Lund-Hermansen, Nykøbing Falster

Spilredaktionens holdning er, at anmeldelserne først og fremmest skal tjene som en "buyers guide" til spillene. Hver eneste anmeldelse bygger derfor på en grundig test-spilning af spillet, og såvel positive som negative aspekter skal fremgå af teksten. Det er anmeldernes første bud.

Andet bud siger, at anmeldelserne hellere end gerne må være sjove, originale og fyldt med skrøbe indfald!

Det er naturligvis en svær balancegang, men vi gør vores bedste. Og vi vil meget gerne have kritik, hvis i nogen gange føler, at vi med en anmeldelse har bevæget os for langt over i enten den "seriøse" eller den "flippede" ende af skalaen.

Goddag og farvel

Jeg har nu haft en Commodore 64 i cirka to et halvt år, og har gennem tiden været en trofast læser af DNC. Derfor synes jeg, at det nu er min tur til at kradse en linje eller to ned.

Allerførst vil jeg sige, at Mall-

box er den sektion i bladet, som jeg læser først, eftersom jeg synes, at stoffet er meget varieret. Desuden er det bare syrefedt, at I har genåbnet det vittige hjørne til trods for et par flatnakker af nogle lamere i den danske befolkning, som ikke kan tåle en god vittighed.

Jeg vil også gerne fyre et par ord af om den demo-debat, der har kørt i den sidste tid. For cirka halvandet år siden blev jeg ført ind i assembler-programmeringens vidunderlige verden, og det endte med, at jeg fik et tilbud fra en ikke helt dårlig demogruppe. Men jeg stoppede! Hvorfor? Fordi jeg efter lang tid endelig indså, at min elskede C64 var ved at dø. Og knap er jeg blevet enkemand, før jeg søger nye græsgange. Mine øjne er faldet på en lækkert steg, som jeg skal giftes med om cirka 14 dage. Hun hedder Amiga 500!

Hvad vil jeg sige? Jeg siger, at

jeg forstår både Amiga og C64-ejere, fordi at deres computere begge er fantastiske på hver sin måde! Men nu er tiden kommet til at indse, at vi må sige farvel til 64'eren, som har set sin storhedstid. Jeg ved, at alle C64-ejere vil huske den som den legendariske brødskasse.

Men tiden er også kommet til at sige goddag til 64'eren afslører, Amiga 500. Derfor vil jeg opfordre alle C64-ejere til at sige farvel til deres gamle Com'er, og tage Amigaen til deres herte, ligesom de i sin tid gjorde det med 64'eren. Og lad være med at være så stivmækkede og klyngeljer til tæbelige påstande om, at Amigaen er en børne-computer uden charme.

C64: Goodbye, and thanks for the great time we had together!

Amiga: Welcome home, let's impress the world!

Ib Routhe, Fredericia

SKRIV NU!

Hver måned præmierer vi de bedste, sjoveste, mest originale og mest nyttige indlæg med masser af nye spil! Så hvis du har mening, reaktioner på andres breve, vittigheder til "Hjørnet", spørsmål, svar, eller andet, som du mener det er værd at uddeliggøre på disse sider, så skriv til:

MAILBOX

Det Nye Computer

St. Kongensgade 72

1264 København K

Det Vittige Hjørne



Vi tager hul på en ny portion af de vittigheder, nogle af jer har været så flinke at sende os. Men hvor bliver alle de barske viser af? Kom nu... vi ved, i kan!

- Hvorfor æder de sorte får ikke så meget som de hvide?

- Der er ikke så mange af dem.

Dennis Paulsen, Agerbæk

- Alle børnene legede skjul i det høje græs. Undtagen Steen.

- Han svang løen!

Lars Løye Ernst, Viborg

En kendt skuespiller, som er en uforbedrelig practical joker, var indlagt på sygehøstet for sit årlige "eftersyn". En sygeplejerske kom ind med en dertil indrettet flaskes, i hvilken han skulle levere urin til undersøgelse.

- Jeg kommer efter dem om et kvarters tid, sagde hun.

Et øjeblik efter kom en gangpige med et glas juice, og så var det, der for en døgavl i vor ven. Han hældte simpelthen juiceen i flasken, og lagde sig så tilbage i dynerne. Da sygeplejers-

sken kom efter flasken, så hun kritisk på indholdet.

- Det ser lidt grumset ud, forekommer det mig.

Forbavset så skuespilleren på indholdet.

- Ja, det har du minsanden ret i. Men det er da helt i orden - så filtrerer jeg det da bare en gang til.

Han greb flasken, satte den for munnen og tørte den i et par mundfulde.

Hvorpå han ringede efter nogen, der kunne samle den besvimede sygeplejerske op fra gulvet.

Lasse Leegaard, Frøstrup

Den forvirrede turist til betjenten:

- Undskyld, men er det her anden gade på venstre hånd?

Frederik Rosenkjær-Madsen, Virum

En turist kom ind på hotellet, gik op på værelset med sin bagage og begav sig derefter ned i spisesalen for at få frokost. Servitrisen kom og spurgte, hvilken varm ret han ville have. Han bad hende om råd.

- Vi har entrecote og så har vi sildeflynder,

den er meget fin.

- Hvad er en sildeflynder?

- Det er to sild, der ligger ovenpå hinanden.

- Nåe, sagde turisten, så vil jeg ikke forstyrre... Jeg tager entrecote.

Jens Petersen, Brønderslev

- Mor, passer det at får er dumme?

- Ja mit lam.

Lasse Leegaard, Frøstrup

- Åv, den tandstik her virker ikke.

- Hvorfor ikke?

- Aner det ikke, den virkede fint for lidt siden!

Frederik Rosenkjær-Madsen, Virum

- Der er to slags mennesker: Dem der er Jyder, og så dem der ville ønske, de var det.

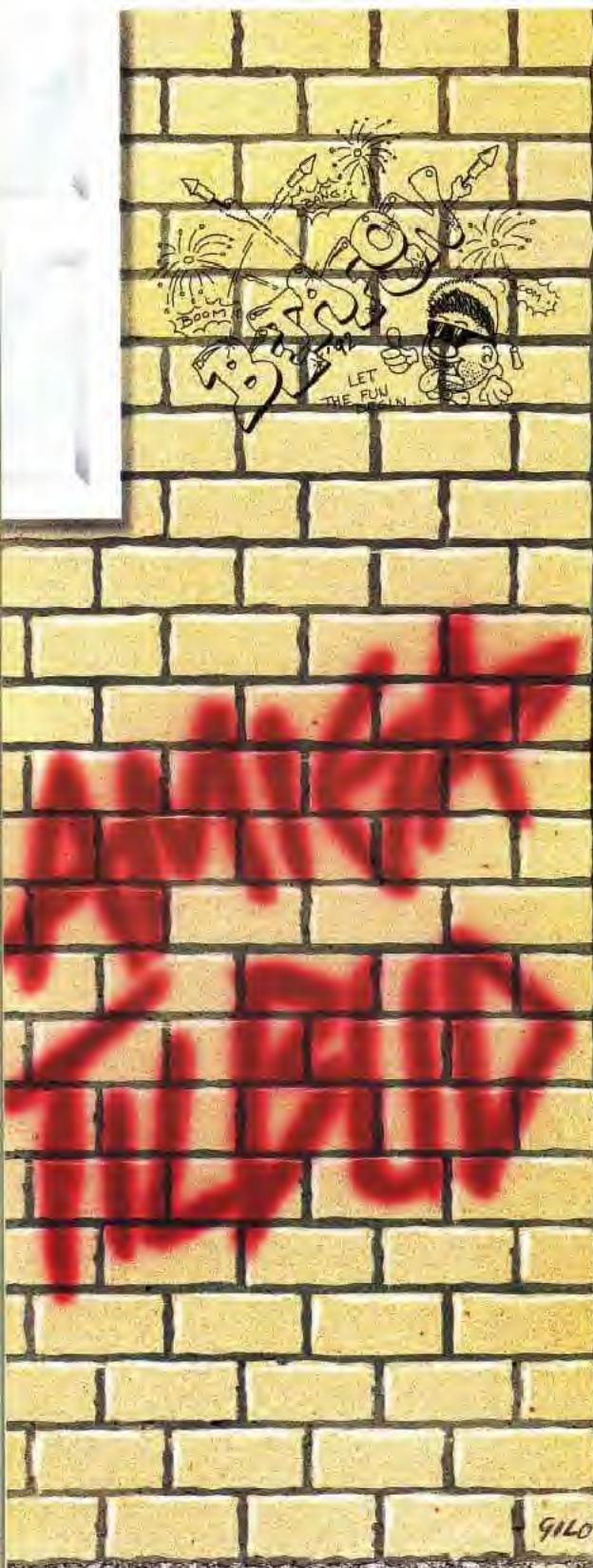
Lasse Leegaard, Frøstrup

Hør hos tandlægen:

- Hov, det var ikke den tand, der skulle ud!

- Bare rolig, jeg kommer til den.

Jens Petersen, Brønderslev



AMIGA 500 PLUS
2.0 Workbench
og 1Mb RAM
Pris kun 3.995,-

Den gode gamle
AMIGA 500.
Med 1.3
Workbench
og 512Kb RAM
Pris kun 2.999,-

AMIGA 3000
25MHz med 50Mb
harddisk.
KUN KR. 21.995,-

AMIGA 2000
Incl. 1084 S stereo, farve-
monitor komplet.
KUN Kr. 8.995,-

Tilbehør til A 2000
Supra harddisk 52Mb
Quantum LPS.
KUN kr. 3.795,-

SupraRam2000 ramkort
med plads til 8Mb,
monteret med 2Mb
KUN kr. 1.995,-

SUPRA MODEM
2400 Baud extern
modem til data over-
førelse har alle de
funktioner der er
brug for passer til
AMIGA og PC'er.
Pris kun 1.195,-

SUPRA 2400 PLUS
9600 Baud, MNPS og
V 42 bis markedets
højeste overførelse.
Pris kun 1.995,-

SUPRA 2400 ZI
Intern modem til
AMIGA 2000.
Kun kr. 1.495,-

The Boss kr. 179,-
Read ball kr. 295,-
Super Three Way kr. 345,-
Super Pro. Autofire kr. 295,-

**SUCCESEN
FORTSÆTTER!!!**
Køb Danmarks
bedste 3.5"
DD/DS disketter
til FANTASI
PRISER.
Pris for 100 stk.
KUN KR. 395,-

CANNON BJ10e
BUBBEL JET PRINTER
PRIS KUN KR. 2.995,-
leveres med driver
til AMIGA



**COMMODORE
1084S MONITOR**
**KUN KR.
2399,-**
**INKL.
KABEL**

**Gør dit livs forretning
SPAR 12.000,-**

FUJITZU SP 320
Bredvalset
typehjuls printer
med meget stor
hastighed 48 cps,
kører både serial
og parallel.

**KUN KR.
2.495,-**

**SUPRA HARDDISK
TIL AMIGA 500**
Ingen støj da der ikke
er nogen blæsermotor.

Supra 52 MB
HARDDISK KR. 5.495,-

Supra 105 MB
HARDDISK KR. 6.995,-

SUPETILBUD PÅ PRINTERE:
COMMODORE MPS 1550 C kr. 2.695,-
Farveprinter COMMODORE MPS 1230 kr. 1.695,-
(både til C64 og AMIGA)

STAR LC 20 kr. 1.825,-
STAR LC 200 kr. 2.695,-
COLOR kr. 3.395,-
STAR LC 24-200 kr. 3.395,-
STAR LC 24-200 COLOR kr. 3.995,-

Alle STAR printere leveres med
DK manual og 2 års garanti.

BETAFON

Istedgade 79 • 1650 København V.
Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50

Det infrarøde paradis

Af Thomas Ellegaard

Vi har alle provet det: at sidde og spille på Amiga'en, klisret så tæt op til skærmen, at ingen andre har kunnet se, hvad man spillede. Men denne situation kan forbedres! Læs her om, hvordan det er at leve med et infrarødt joystick.

Kirke knirke, knase knase, skubbe, rive, slide, mase, hive... skyd, skyd, så skyd dog for søren... bump, mus på gulvet... skyd, bump, disketter på gulvet... skyd, bump, computer på gulvet... knitre, knitre... skærmen går ud...

Okay, helt så slemt behøver det trods alt ikke at gå, men alligevel. Alle de mange ledninger, der er tilsluttet computeren, bliver ofte viklet ind i hinanden i et stort virvar (læs: fuglerede), og når spillet når sine uanede højder, (hvilket er mere end man kan sige om Christian Sparrevohn) vælter man altid ned fra bordet (inklusive Christian). Aha, det klarer vi nemt: Ned til computer-shuppen og købe noget forlængerledning; Vandre, vandre, vandre, kniil-

irk, døren til computer-forretningen bliver forsigtigt åbnet:

"Øhhh, godav har De en forlængerledning til mit joystick?"

"En hvaformået...?" siger ekspeditricen, med en stærkt tiltagende rødlig farve i ansigtet.

Det er bare typisk. Sådanne nogle nyansatte ekspeditricer tror altid man siger noget frække til dem, når man nævner ordet 'joystick'.

"En ekstraledning til min computers styrepind," gentager du forstående.

"Ahaaaaaahhh!" - et glimt af forståelse bryder hendes kunne ansigt.

Købe, købe. Og så går turen hjemad igen, vandre, vandre. En halvtimme senere sidder man etter foran computeren, med yderlige-

re to meter ledning bag joysticket, og tror, at alt er i den skønneste orden. Men, nej, Fuglereden, bestående af lutter ledning, og en enkelt diskette (indeholdende 'Sim City'), er nu blot blevet større.

Jamen, der må da være en løsning? - Ja, et infrarødt joystick.

Ingen fuglerede

Hvad er et infrarødt joystick egentlig? Et infrarødt joystick, er et joystick, der istedet for en strømførende ledning, gør brug af infrarøde lysstråler. Infrarødt lys, er lys der svinger med en lidt højre frekvens end det normale synlige lys, der til dagligt omgiver os.

Kort fortalt, er infrarødt lys, noget som er usynligt for det blot-

te øje. Infrarødt lys bliver også kaldet for varmestråling, idet alle legemer med en temperatur på over det absolute nulpunkt (-273 grader celsius), afgiver infrarød stråling. Jo højere temperatur en genstand har, des mere infrarød stråling afgiver det. Men bare rolig, dit joystick bliver ikke varmt (hværtfald ikke af den grund).

Det infrarøde joystick består grundlæggende af en sender og en modtager. Senderen sidder i selve joysticket, og når du styrer eller skyder, bliver disse bevægelser omdannet til elektriske signaler, der igen bliver omdannet til infrarødt lys, som så sendes over til modtageren, der er tilkoblet selve computeren. Modtageren omdanner de infrarøde signaler tilbage til elektriske signaler, som din Amiga kan forstå, og derefter reagere på. Og det bedste ved det hele er, at der faktisk slet ikke sker nogen tidsforsinkelser, i forhold til et normalt joystick.

Stor rækkevidde

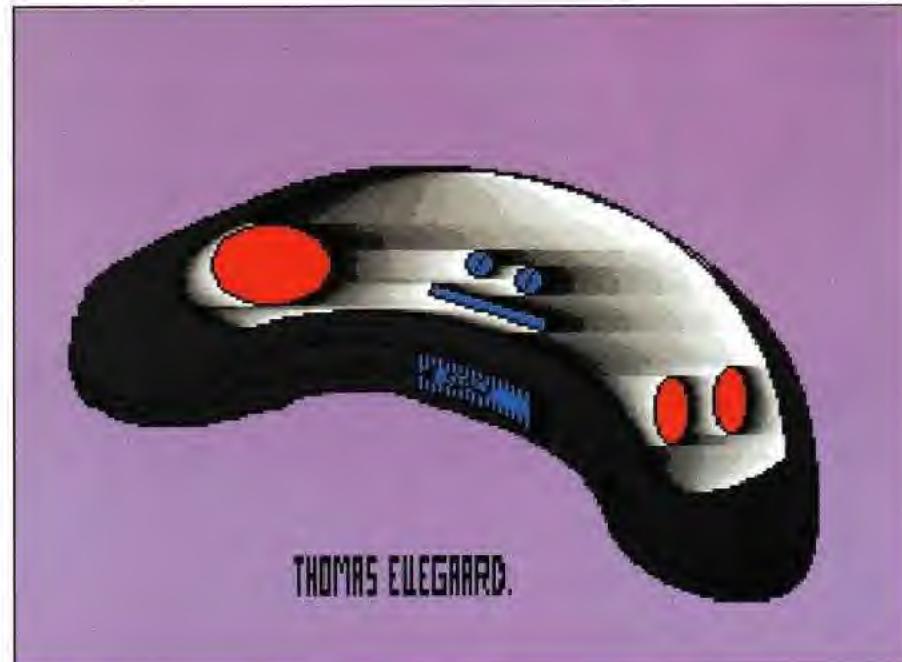
Men det smarte ved et infrarødt joystick er altså, at det ikke har nogen ledning. Det er bare så kolonormi fedt! Nu kan man sidde adskillede meter borte fra skærmen og spille spil. Ja, man kan sågar gå udenfor og sole sig, mens man spiller "Silkworm" inde på sin computer. Men vær varsom: Solcreme og liggestol er ikke inkluderet i prisen.

Nu skete der pludselig det, at stakkels jeg en dag gik hen og blev godt og grundigt forkølet, og snotten løb i lange baner ned i tastaturet, og i disketteredrevet, og i printeren, og i....(nå, jeg troede jeg forstod det). Men altså, jeg blev nødt til at gå i seng og sove, for jeg kunne jo ikke sidde oppe og spille, og hvad er livet så egentligt værd? Tyve dollar? Tredive? Det gik op for mig, at man ikke bare sådan kan sætte en pris på livet. Det mindede mig ligevigt om en oplevelse jeg havde haft i barndommen, hvor....(nå, nu er jeg vistude på et sidespor).

Nå, tilbage til sagen: For pludselig slog det mig: Hvis ikke man kan SIDDE oppe og spille, så kan man måske LIGGE, og det gjorde jeg så. Frem med det infrarøde joystick, og så det fedeste af alle skydespil (ja, du gættede rigtigt: Silk-Worm), og så ellers bare derudaf. Lige pludseligt blev det lige frem helt sjovt at være syg, så jeg var det en hel uge endnu. Absolut noget, der kan anbefales alle vores læsere (men vi påtager os altså intet ansvar for konsekvenserne deraf. Nu er i advaret).

Power on

Men, hvis man nu tror, at man bare lige kan slutte sit nyindkøbte infrarøde joystick til sin Amiga, ja, så har man fuldstændigt ret. Man



THOMAS ELLERGAARD.

skal dog lige være opmærksom på en ting. Selve modtageren er tilsluttet Amigaen direkte, så derfor får den også sin strøm. Altså ingen problemer her. Men, senderen, som er den del du sidder med i hånden, er jo ikke tilsluttet noget som helst, så hvor får den sin energi fra?

Svaret er simpelt: Det gør den såmæde fra 4 små batterier (størrelse AAA), som man nænsomt kan placere inde i den. Jeg forestillede mig selvfoligeligt straks, hvor hurtigt man kunne få opbrugt disse 4 batterier, så jeg købte mig derfor, meget miljøbevidst, nogle genopladelige batterier, som alle kunne genoplades op til 1000 gange (det er i det mindste, hvad fabrikanten lover).

Men det viste sig snart, ikke at være så snedigt et træk alligevel. For genopladelige batterier har nemlig den ulempe, at de sædvanligvis kun kan afgive omkring 1,25 volt, hvor almindelige batterier afgiver 1,5 volt. Denne forskel kan jo umiddelbart virke ubetydelig, men når der skal hele 4 batterier, at så mister man op imod en hal volt. Og det er altså når batteriene er fuldt opladet. Efter et stykke tid i brug, har man tappet lige netop så meget energi fra batteriene, at man kommer under den spændingstærskel, der får joysticket til at virke, og så skal man til at oplade igen, og igen, og igen..., og det er der jo ingen der gider - så derfor: Køb almindelige batterier, de varer, selv ved intensivt brug, faktisk temmeligt længe, og så er de meget billigere.

Start udvalg

Nu findes der allerede på nuværende tidspunkt, mange forskellige udgaver af det infrarøde joystick på markedet. Det jeg valgte havde nærmest form som et bat-vinge, boomerang eller lignende. Det har intet håndtag, men det har en stor rund knap, som, når man trykker den på dens venstre side, bevæger din spillefigur til venstre osv. Det vil rent faktisk sige, at du kan nøjes med at styre med en enkelt tomfinger, istedet for at bruge hele hånden. Altså, slut med dårlige håndled. Da man nu således har fjernet det sædvanlige håndtag, vejer joysticket heller ikke så meget som mange af de andre normale joystick, som jeg har haft, selv ikke når man tager de 4 batterier med i betragtning.

Ligevigt tror jeg heller ikke, at det er en god ide at købe et infrarødt joystick med et normalt håndtag, for det er langt svært at sidde og styre med, end et uden. Man bliver jo nødt til at anvende en vandret flade, af en eller anden slags, til at have det stående på, og så er der ligesom ikke rigtigt så meget ved at købe det alligevel. Så udvælg et godt og solidt infrarødt joystick uden håndtag, og sørge for på stedet at konstatere, om styreknappen virker overbevinsende.

At købe

For lige til sidst at opsummere: Når først man har købt et infrarødt joystick en gang, vil man sandsynligvis aldrig mere købe et af de sædvanlige med ledning. Ved et

infrarødt joystick er man fri for at sidde helt tæt op til skærmen, hvorefter man da undgår de, i de seneste par år, meget omtalte skadelige magnetfelter og elektriske felter fra monitoren. Man får også et bedre overblik over hele spillearealet, når man således sidder et stykke fra skærmen. Endelig var det også godt at anskaffe sig, til hvis man bliver syg, eller hvis man ønsker, for en gangs skyld, at få noget sol på kroppen, så man er fri for at blive kaldt for - ormen - af alle sine venner. Og tro mig, jeg har skam prøvet at spille med detude fra vores have. Du kan være ganske rolig! Det virker fuldstændigt udmærket gennem 3 lag tonede vinduesruder, og lignende konstruktioner, skal her være usagt, men vi er da altid glade for at høre fra læsere, der har erfaringer med disse ting. Men, hvormed alting er, så husk at købe et joystick uden håndtag, og så undersøg lige, hvor stor en rækkevidde det har. De fleste infrarøde joystick, kan sagtens klare de første 4-5 meter, og mere behøver man jo rent faktisk ikke, for man skal jo også kunne se, hvad der foregår på skærmen. Så, køb et infrarødt joystick, og nyd livet. God fornøjelse.

Fakta:

Commodore bag facaden:



Jan Nyman - 14 år i "paradis"

Danmarks første Commodore-freak - hedder Jan Nyman, og har været ansat hos Commodore i 14 år!

Af Søren B. Gudiksen

Jan Nyman var manden, der først fik fingrene på Commodore-tasterne, og han har ikke sluppet dem siden - hvis man da lige ser bort fra de øjeblikke, hvor han prøver at fange musen.

Commodore's Danmarks-historie startede helt tilbage i 1977 hos firmaet Instrutek, der stadig har til huse i Horsens. Byen har andet at byde på end statsfængsler, specielt på elektronik området, hvilket hovedsageligt skyldes den for længst nedlagte radio/TV-fabrik, Arena (senere Rank Arena), der for 20 år siden var en seriøs konkurrent til f.eks. B & O. De mange elektronikfolk fra Arena spredtes rundt i området til mindre virksomheder - bl.a. til Instrutek. Det er en del af forklaringen på, hvorfor de første Commodore datamatser netop landede i Horsens. (dengang hed det stadig "en datamat" - spørg blot en gammel skoletærer).

Men den anden del af forklaringen er bl.a. Jan Nyman...

Efter et par solide uddannelser som radio/TV-mekaniker og elektroniktekniker, blev Jan Nyman i 1977 ansat hos Instrutek til salg af måleinstrumenter o.lign.

Et avanceret "måleinstrument"

Blandt mange andre nyskabelser havde man i USA opfundet et meget avanceret "måleinstrument" - med en lille grøn skærm, regnemaskine-agtigt tastatur og indbygget båndstation til helt almindelige kassettebånd (bare rolig...de var forlængst opfundet). Denne båndstation blev i

øvrigt direkte stamfader til Danmarks meste solgte Commodore artikel, datasetten, som alle kender i dag fra C64, C128 m.fl.

KIM og PET fra stenalderen

Commodore havde i årene forinden øvet sig i fremstilling af moderne bekvemmeligheder. Fra starten i 1958 handlede det mest om reparation af skrivemaskiner og andet kontorgøj, men i 1967 blev det til den første elektroniske regnemaskine. I 1969 blev den ovenikøbet bærbart... og dermed var lommeregneren opfundet.

Så sent som i 1976 (den yngre "hjemmecomputer-stenalder") nåede Commodore's allerførste hobbycomputer, KIM-1, til Danmark via Instrutek, der havde det danske MOS Technology agentur. Kort tid efter blev MOS Techn. opkøbt af Commodore.

I 1977 slap Commodore's kæledække, PET-2001, endelig ud... og Jan Nyman blev "forelsket" ved første blik. Han var slet ikke klar over, at han befandt sig i stenalderen. Han nærmest svævede rundt på en lysrød sky (i low-res monochrome). Det føltes næsten som at stå på månen ved siden af sin egen Apollo raket.... og de andre 5 millioner danskere vidste endnu intet om vidunderet.

Verdens første PC

Dette nye avancerede måleinstrument måtte kunne anvendes til andet end elektronik målinger. Med den indbyggede BASIC ROM

og en god portion gå-på-mod, udviklede Jan Nyman de første danske programmer, og glemte alt om målinger for en stund. Snart var de første danske programudviklere også igang med at lave programmer til ingenierberegninger, kartoteker og regnskab. Man kan med rette kalde Commodore PET-2001, for "verdens første PC'er", længe for nogen havde tænkt på IBM PC og MS-DOS.

Disketter - hva' er nu det ?

I 1979 blev PET'en moderniseret med disketteredrev og printer. Det var også på tide for programmerne høbede sig op på kassettebåndene, og ingen havde endnu set noget på print.

Modellerne fra Commodore Business Machines hed nu CBM-3016 og CBM-3032, med henholdsvis 16 og 32 K, - hvilket "RAM-orgie" for vore danske pionerer.

BASIC fra middelalderen

I 1980 kom der for alvør skred i sagerne for Commodore, såvel på business fronten som på hjemmecomputer fronten.

CBM-3016 og -3032 blev til -4016 og -4032. De fik nu samme BASIC 2.0 fortolkning, som ligger i nutidens Commodore 64, den har altså snart 12 år på bagen. Ikke dårligt skuldret i denne branche. Samme år kom modellerne CBM-8032 og -8096, der for første gang kunne vise 80 tegn på

skærmen, stadig kun i grønt. Det var virkelig kras til f.eks. tekstbehandling og regneark. Jan Nyman lavede danske versioner af udenlandske software og skrev tykke danske brugervejledninger.

Der blev afholdt kurser for forhandlere og brugere på flotte hoteller - jo Commodore var ved at være godt inde i dansk erhvervsliv.

Kursus i games

Men sideløbende skete der noget vigtigt i modsatte lejr. Den første farve-hjemmecomputer, Commodore VIC-20 kom til Danmark. Den havde 8 farver, 22 tegn i skærbredden, 3,5 K RAM og et solidt "brødkasse" tastatur. En ny æra var begyndt for Commodore. Og succes'en skyldtes ikke kun det stærke tastatur og de mange stik for udvidelsesmuligheder, men også Jan Nymonds effektive 2-dages forhandlerkurser, hvor pårørende forretningsfolk overvandt flovheden og lærte at holde på et joystick. De nye games med farver og lyd blev spillet til ud på de små timer. Derpå drog de hjem til samfundet og viste danskerne de nye muligheder. VIC-20 blev købt af mange; og i starten til priser, som ligner nutidens Amiga-500 priser.

Commodore Data

Året 1980 blev så markant, at man i januar 1981 udskilte computer-aktiviteterne til et nyt selvstændigt selskab, Commodore Data A/S flyttede ind på Bjerrevej i Horsens.

Jan Nyman var blandt de første 6 ansatte, der nu etablere-

de et stort forhandlernet over hele Danmark. Det var radikal nytænkning at sælge computere i radio/TV forretninger, foto butikker og stormagasiner. En masse af disse forhandlere sælger stadig Commodore maskiner, men produkt-sortimentet kan med rette siges at have ændret sig et par gange (mindst).

Vakse VIC

Den nye VIC-20 blev meget populær og udvalget af software og tilbehør voksede stedt. Der var dansk brugsvejledning til alt, selv de simpleste spil, for kunderne var meget grønne og uerfarne udi brug af computere.

Rent faktisk kunne man også i disse år købe seriøse programmer så som budget og tekstbehandling til VIC'en, men hvem vil tro på det i dag?

Hotline på games

Commodore 64 blev den næste milepæl for Jan Nyman og Commodore. Vidunderet kom til Danmark i 1983, og lykkedes i klemme prisen ned i kr. 5.995,- fra starten. Det var rimeligt i datidens målestok. Jan Nyman slæbte software hjem fra udlandet, og der blev lavet danske oversættelser og indpakninger til alle nye titler. Hos Commodore var man altid klar til at hjælpe med selv de mindste problemer, når en forhandler kørte fast i et program eller et spil. System-konsulenterne spillede spillene igennem til sidste runde, for at kunne yde optimal support, når problemerne meldte sig. Men spillene var heldigvis ikke så avancerede som nutidens.

C64 er top proff!

Commodore 64 blev også anvendt til mange seriøse opgaver. I de næste par år blev der f.eks. købt over 1.200 C64-systemer til finansbogholderi, debitorstyring, fakturering, lagerstyring o.lign. Priserne for sådanne løsninger var langt højere end nutidens PC-løsninger, men i 1983 var det ultra-lavpris.

Indenfor tekstdbehandling, regneark og database var Commodore 64 nu også meget udbredt. Det skyldtes i høj grad et godt hardware sortiment med monitorer, diskette-stationer og printer, der passerede sammen.

Og så selvfølgelig den dansksprogede software, der for en stor dels vedkommende havde redder tilbage i PET-tiden. Success'en var hjemme nu i - 64'eren var ude i de små hjem og virksomheder. Hvem tør nu påstå, at 64'eren altid har været en ren maskin?

Denne kære "gamle" computer er måske i virkeligheden årsagen

til, at du kan sidde her og læse et blad om Commodore produkter, for den skaffede i 80'erne økonomisk grundlag for udvikling af hele Commodore's PC-serie og Amiga-linjen. Godt klaret af en brødkasse - ikk'?

Ingen jul uden C64

Det gik så stærkt, at Commodore hvert eneste år løb tør for Commodore 64 i december måned, lige op til jul (og det gør de vist stædig ind imellem).

Direktøren kæmpede hårdt for at skaffe varerne hjem, og sælgerne fordelede efter bedste evne, så der kunne blive glædelig computerjul i de danske hjem.

Nogle gange kom sidste sending først den 23. december, men da nædede altid ud under juletræerne i både Skagen og Gedser. En flok kvikke taxa-vognmænd holdt parat, når sidste vognaes ankom fra udlandet - og

IBM og CBM

På business-siden gik snakken nua på, om det var IBM eller CBM, der skulle sætte standard for fremtidens PC. Beklageligtvis måtte Commodore i 1985 erkende, at det nok blev IBM med PC-DOS (MS-DOS), og ret hurtigt fik man udviklet de første IBM-kompatible PC'ere.

Jan Nyman havde fået nye lektier for, der blev læst MS-DOS manualer i alle ledige stunder, og der går rygter om, at han øvede sig i smug på "en rigtig IBM PC". Men da PC-10 og PC-20 blev lanceret, var Nyman klar til fortælle-vigt og bredt om Commodore PC'ernes fortræffeligheder. Forhandlerne kom igen på skolebænken og lærte at skrive både 'dir' og 'edlin'.

På nogle områder var der med PC introduktionen sket tilbage-skridt i forhold til de sidste CBM-

kompatible versioner. Det lykkedes da også for en dels vedkommende - men "ting tager tid", særligt når der er tale om så forskellige operativsystemer som CBM's ROM-Kernal og IBM's PC-DOS.

COMAL til alle

En anden af Jan Nymands kæmpeste, COMAL, i første omgang til 64'eren, blev temmelig populær midt i 80'erne. Via et nært samarbejde med firmaet UniComal, blev det til både diskette- og cartridge-version (kapsel) version med danske fejlmeldinger, manualer og eksempler.

Datalære i skolerne var selvfølgelig med til at fremme interessen, men COMAL var (og er stadig) mange gange bedre og lettere tilgængeligt end det indbyggede BASIC 2.0.



Commodores beskedne lokaler i Horsens de første 5 år

afsted gik det ud over snemaserne.

C64 bliver bærbar

Commodore 64 fik i 1984 en søstermodel, SX-64. Commodore's første bærbare, med indbygget C64, 1514 1514 diskettestation og 5" farvemonitor. En lækker sag med diskettetmagasin og bærehåndtag. Det var i særdeleshed en personlig computer, for man skulle sidde meget tæt på skærmen, og så var der ikke plads til flere.

Den var (og er stadig) C64-kompatibel, men ikke særlig billig. I dag må den nærmest betragtes som en liebhaver model. I alle årene har Jan Nyman f.eks. altid haft en SX-64 indenfor rækkevidde.

De danske software-udviklere kom samtidig under Nymands kyndige behandling.

Nu skulle de gamle CBM-programmer konverteres til IBM-

C64 og de sorte får

I 1985 fik Nyman og Co. travlt med at overbevise danskerne om at Commodore 16 var afløser for VIC-20 og Commodore Plus/4 skulle være et fornuftigt alternativ til 64'eren.

De to nye modeller havde et alvorligt problem: der var ikke meget software endnu, og 64'eren havde fået så godt fat, at software-husene levede godt af det; og hvorfor så kaste sig ud i noget nyt? Rent faktisk var der mere software til Plus/4 ved lanceringen, end på samme tidspunkt i 64'erenes karriere.

Den nye BASIC 3.5 var langt bedre end 64'eren BASIC 2.0. Men kunderne gik efter software-udvalget, og valgte C64. Commo-

dore måtte indse, at de havde lavet et par "sorte får".

Anderledes gik det med C128, for her huskede man C64 kompatibiliteten (og CP/M systemet ovenikøbet).

Desværre udnyttes nok de færreste 128'ere - de fleste kører i 64-mode, igen p.g.a. beskeden software-udvalg til 128-mode og forældet software til CP/M.

gerflade betyder sproget mindre.

Men Jan Nyman fortsatte sin kamp for mere dansk software. Der blev lavet software-udvikler pakker og nogle af de mere kendte resultater hedder CADline, BusyPack, Amiga COMAL, Amiga PRETEL, OsWald og Hugo.

Med tiden satte han system i tingene, og de danske udviklere kom ind under A.D.S.P.E. (Amiga



CBM-8032 med 80 tegn

Igen "forelsket"

Rammerne var ved at sprænges i Horsens, med 40 ansatte i to lag og varelagre 3 steder i byen.

I februar 1986 flyttede Commodore Data til Viby J (Århus syd) i nye flotte lokaler, og Jan Nyman fik kontor med eget "top secret" hjørne.

Men noget andet optog ham; han svævede igen rundt på en lysrød sky, han var efter forelsket, hun hed Amiga..... og det hedder hun den dag i dag!

Efter kort tid kunne Jan Nyman håndtere AmigaDOS til fingerspidserne og lærte sig selv 'C'-programmering og 68000-assembler.

I en frontløber-position som hans kan man ikke komme på strømlinede kurser - nej, man må klare sig selv, og læse en masse bøger.

I modsætning til fleste andre, læser Jan Nyman altid manuelen før han begiver sig i kast med nyt software eller hardware - det kræver en selvfjortilts, som de færreste har.

Developers Support Program Europe).

Over-guru'en

De seneste år har Jan Nyman oparbejdet en stor eksperthuse indenfor Amiga/video-løsninger og multi-medie området. Igen er det interessen og de mange siders manual-læsning, der driver værket.

Han er, via den daglige elektronisk post og de fælles europæiske supportmøder, blevet kendt som en person, der for alvor har check på Amiga konceptet - vel nærmest tilhørende "over-guru"-klassen, og dette uden at miste jordforbindelsen og den danske humor.

På Europas top

Jan Nyman har netop hostet en stor frugt af de første 14 års hårdt arbejde. I november hoppede han til en topstilling på Commodore's europæiske hovedkontor i Tyskland.

Det nye job består i 'product assurance' og teknisk Amiga-support til Commodore selskaberne i 14 lande, bl.a. Commodore Data A/S i Danmark. Chefen sidder i USA. Jan Nyman er således Europas topfigur på Amiga og CDTV-området. Tillykke!

Hvis han tager fat med samme entusiasme de næste 14 år, vil der ske ting og sager, der får stor betydning for alle os andre "Amiga freaks" - Glæd jer!

Software på dansk
Software-udviklere kom igen til "det allerhelligste" (Nyman's kontor) og så de nye muligheder. Denne gang var det særlig svært at få gang i udviklingen.

Dels er AmigaDOS en langt mere kompleks end MS-DOS og dels klarede de fleste udviklere sig pænt med MS-DOS produkterne.

Beslutningen var derfor stor og lang for de fleste. Men heldigvis strømmede software til fra udlandet, og med Amiga's grafiske bru-

Her får du programmerne fra PD-Special!

Velkommen til Det Nye Computers Disk-

service, stedet hvor du har mulighed for at bestille en eller flere af de mange Public Domain-disketter omtalt i PD-Special. Normalprisen er 65 kr. pr. disk, men for abonnenter er prisen 55 kr. pr. disk.

Vær opmærksom på, at PD-disketterne kun er til Amiga.

Tallene i parentes angiver, i hvilket blad de pågældende programmer blev omtalt.

PD-disk <#>1 (6/88)

(ROT, RTCUBES, MandelVRoom, Fpic)

PD-disk <#>2 (7/88)

(Flamekey, Cleo, Showprint, Funkey, Asteroids, Ristonella, HbHill.an, gauge)

PD-disk <#>3 (9/88)

(Comm, Qbase, BBSlist, TagBBS, AmigaZer, PackIt)

PD-disk <#>4 (10/88)

(HAMMM, DX-Synth, Nart, DEMOlition, LED, Mett, DK, Panl, GOMF1.0, flip, Wiredemo, PSound, lyd)

PD-disk <#>5 (11/88)

(Bird.anim, boingflight.anim, Boing3D.anim, AboutSound, Birds..anim, Birds.audio, bird.anim)

PD-disk <#>6 (12/88)

(Silicon, Amoeba, Chess, QuickFlix)

PD-disk <#>7 (1/89)

(Label, Splices, Juggler, AnimPlayer, SHM)

PD-disk <#>8 (3/89) ***UDGÅET***

PD-disk <#>9 (5/89)

(DrunkenMouse, GravityWars, EgyptianRun, DiskList, ColorMap, DelRAM, Calendar, Big, Guru, Lace, HodgePodge, Mouseoff, Mouseon, Timyclock, Worms)

PD-disk <#>10 (6/89)

(Backgammon, Eoms, Amoeba, Wheel, WBlander, EgyptianRun, Cycles, GravityWars, Asteroids)

PD-disk <#>11 (7/88)

(Cowboys, Dial, readBB, WriteBB, PrTXT, NewZap, OMGPX, cmd, nofastmem, Fsw)

PD-disk <#>12

(Vcheck, Bankn, Blackbook, WKeys, Heliosmouse, Lens)

PD-disk <nro>13 (11/89)

(RSLSClock, SiliCON, Ifff2Pcs, Othello, Bouner, Plot)

PD-disk <#>14

PD-disk <#>14a (2/90)

(HandShake, AuxHandler, Units, SetFonts, PopClip, DiskSolve, Exposure, MED)

PD-disk <#>15 (3/90)

(MachII, Toomuch3D, Slotscar, Towers, 15)

PD-disk <#>16 (4/90)

(VirusX4.0, JPDirUtil, LabelPrint, Plasma, Amiga, Forever, BootIntro)

PD-disk <#>17 (6/90)

(Gprint, powerPacker, MandelMountains, TitleGen, Dugger, orbit3D, SceneGenerator)

PD-disk <#>18 (7/89)

(ChinaChallenge, MoonBase, DClock, Snowfall), Selector, Disktalk)

PD-disk <#>19 (10/90)

(Car, Show, VirusHunter, Cassette, Helper,

WhatIs, PPShow, Roses)

PD-Disk <#>20 (11/90)

(BootBase, Elements, PLW, PrintStudio, Puzz, Sysinfo)

PD-Disk <#>21 (12/90)

(BMP, EasyBackup, Fenster, Password, ColourRequester, MigaMind, Keymenu)

PD-Disk <#>22 (1/91)

(Fortune, HyperDialer, Today, AnyMonth, H-Ball, MouseCoords, PopUpMenu, Zap, CX-1, Einstein, Starblanker, FutureCar)

PD-Disk <#>23A (2/91)

(The A64 Package)

PD-Disk <#>23B (2/91)

(Formatter, KeyMapEd, Menu, Pcopy, PowerLogo, Yawn!, Artmuseum, Daz)

PD-Disk <#>24 (5/91)

(DirWalk, JoyMouse, MaBlanker, ParM, PopInfo, PAnim, SoundEditor, TicTacToe, TrackDisplay, ZeroVirus)

PD-Disk <#>25 (6/91)

(BOB, OptMouse, SnoopDo, SpaceWars, Train, Vortex, Norman)

PD-Disk <#>26 (10/91)

(Globulus, KeyMemory, Lotto, TextPlus, TripleYachtZ, UltraF-4)

PD-Disk <#>27 (12/91)

(Bootpic, DisTerm, Humartia, MemMon, ProfMon, Running, Up&Down, Mickey, Viewer)

Markér de disketter du ønsker, og indsend HELE kuponen!

Navn

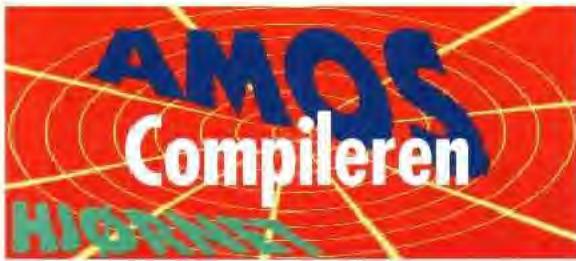
Adresse

Postnr. By

Jeg har indbetalt beløbet, _____ p:

Girokonto nr. 971 1600

Vedlagt i check



AMOS-hjørnet beskæftiger sig denne gang om den nye compiler, der skal kunne komprimere dine programmer ned til næsten ingenting - kan den også det?

Af Søren Jensen

Så kom den endelig, Amos Compileren. Da den så dagens lys første gang var alt fint - nu skulle man til at kompilere sine Amos programmer, så selv indarvede maskinkode-programmerne måtte lede efter ord til forsvar af deres elskede assembler. Men - efter en meget grundig test af Amos Compiler er virkeligheden ikke længere så grøn som den flotte indpakning lover det - læs bare her.

Compiler

Når man åbner den flotte kasse, der lover turbo-hastighed, finder man to disketter samt en lille manual.

På den ene disk ligger et opdateringsprogram til Amos 1.3 (compileren virker kun under 1.3). Dette program er IKKE Amos så man kan altså IKKE nøjes med at have compileren, hvis man ikke har Amos i forvejen.

Disk #2 Indholder selve compileren. Udværer compileren får man en række eksempler, og et smart compiler-program der kan kaldes fra Amos som et accessory. Dette kan dog kun bruges hvis man har ekstra ram. Den medfølgende manual er ikke stor, men beskrives kort og godt hvordan man compilerer sine Amos programmer. Sprøget i manualen er engelsk, men er skrevet på en måde så alle kan være med.

Lad os komme igang

En af ting der altid er spændende med hensyn til basic compilere er den hastighedsstørelse man opnår ved at compilere sit program.

Amos Compiler er ingen undtagelse, så derfor vil vi nu kompilere programmet fra Fig.1. Før vi kan kompilere vores program skal det testes (F2) og derefter gemmes på diskon. Til dette eksempel brugervi C:\varianum af compileren. Vi hopper ud af Amos ved enten at afslutte (Quit) eller trykke MIGA-hvile man har workbenchen åben.

Vej ude i CLI, på den ene eller anden måde, skriver vi:

1> comp mathtest.amos [ENTER]

Amos compileren er helt automatisk, så der er bare at vente. Da programmer altid

skal være testede før vi kan kompilere dem vil der aldrig være fejl i programmerne (det er udelukkende dog ikke bugs). Efter compileringen er færdigt, skriver vi:

1> mathtest [ENTER]

Det er værd at bemærke at, modsat den gamle AC-Basic, så kører compilert Amos programmer helt uafhængigt af Amos og uden brug af specielle styrefiler.

Som man kan se i skemaet over testprogrammer er det ikke de store resultater man opnår ved at kompilere sit program. Det skal dog ligge bemærkes at man først kan mærke en rigtig stor forskel ved store programmer. Prøv som eksempel af kompilere spillet Magic Forest. Et af de store problemer med hensyn til compileren må siges at være filstørrelsen på compilerten programmer. De bliver, for at så det rent ud, urealistisk store. Desværre så store at det bliver svært at skrive store programmer som databaser, tipsprogrammer og tekstdatabase (ihvertfald hvis de skal køre på 512k).

Før man bruger sine surt opsparede penge på compileren bør man nok veje fordele op mod bagdele. Det kan være meget godt at få compilert sine programmer, men det har desværre sin pris. Tag f.eks. størrelsen på filerne, som gør det svært at bruge compileren kommercielt. Desuden har jeg under testen oplevet det der ikke måtte ske. Nogle gange virker ens program ikke efter at der er blevet compilert. Men efter at have compilert programmet igen, var der ikke nogen problemer.



Hvis man compilerer fra det medfølgende compiler program er der mulighed for at pakke sine programmer.

Features

Compileren tilbyder en række forskellige muligheder. Jeg vil hurtigt løbe hen over de vigtigste. Udværer compileren har der ligesledes mulighed for at gemme de rigtige fejlmeldelser sammen med ens program. Skulle der opstå en fejl (f.eks. File not found) stopper programmet og åbner et lille vindue med fejlmeldelsen, modsat f.eks. Gfa-Basic der giver et fejlnummer. Et ens programmer meget lange (over ca. 7000 linjer) kan det blive nødvendigt at kompilere med "long program" (langt program) og på denne måde er der ikke nogen grænse for størrelsen på ens program (hvis man ser bort fra filens størrelse). Den sidste option jeg vil omtale her er muligheden for at lave rigtige multitasking programmer. Dette virker på samme måde som hvis man skrev RUN prøvnavn fra cli'en.

Tidsskema fra Fig. 1, 2 og 3

Navn	Tid / Amos	Comp. forskel %	Comp. filabytes
Fig.1	24/sek.	12.5%	49672
Fig.2.	11/sek.	18.2%	50268
Fig.3.	5/sek.	20.0%	49948

Fig.1.

```
Rem ****
Rem * Dette er et simpelt matematik program *
Rem ****
For I=0 To 10000
A#=Sin(I)
A#=Cos(I)
NextI
```

Fig.2.

```
Rem ****
Rem * Dette eksempel er en masse loops inden i hinanden *
Rem ****
Curs Off
For E=0 To 2
For F=0 To 3
For G=0 To 4
For H=0 To 25
Home
Print "E=";E;" F=";F;" G=";G;" H=";H
Next H
Next G
Next F
Next E
```

Fig.3.

```
Rem ****
Rem * Print test 500 gange *
Rem ****
Curs Off
For I=0 To 500
Home
Pen Rnd(5)
Print "Det nye COMputer tester Amos Compiler."
Next I
```

Amos v2.0

Rygget siger at Europress Software arbejder på en Amos V2.0. Denne skulle komme på markedet i løbet af 1992. Mere herom senere.

Squash

Hvis man compilerer fra det medfølgende compiler program (se billede) er der mulighed for at "squashe" sine programmer. At "squashe" programmer er det samme som at pakke dem med f.eks PowerPacker. Det

skal her siges at squash, modsat compileren, er uhøje effektiv. Spillet Magic Forest (igen) fyldte efter at være compilert små 86k. Efter en tur gennem squash kom det ned på 59k.

Konklusion

Amos compileren virker ved første øjekast som et virkelig godt følge-produkt til Amos basic. Hvilet den for det meste også er. Man fristes dog til at såte at Europress har frigivet compileren et par måneder for tidligt. Amos compileren kunne have været en virkelig god compiler, hvis den havde fået et par måneder til på arbejdsbordelet. Man kan altid håbe at compileren får den samme gode support som selve Amos, så kan det være at den ender med at være ligeså god som Amos.

Compiler trick

Har du Amos compileren og bruger du det smarte compiler-program kan spare tid ved at omdøbe filen Compiler.Amos til Help.Acc. Når du fremover skal bruge compileren behøver du blot at trykke HELP tasten ned.

Kun for begyndere - II

Velkommen til Amigaens verden!



Har du lige købt en Amiga? Eller er du bare på "bar bund", når du vil mere end at spille? Denne artikel er skrevet specielt til dig, der skal til at bruge Amigaen for første gang.

Af Lene Richter

Som lovet i sidste artikel, vender vi tilbage til AmigaBASIC, der jo er det højniveau-programmeringssprog, du umiddelbart kan bruge på Amigaen. I denne artikel vil vi tage fat på begrebet sekventielle filer, s-filer. Disse er i principippet en række, kæde af data, der er gemt i en fil og således efter behov kan hentes ind i hukommelsen og læses/skrives ud/behandles.

Det kan være en lang liste af navne, pladestifter, postnumre eller andet. Når der skrives TIL filen, skrives data i den rækkefølge, man 'nævner' dem. Når filen LÆSES, læses fra en ende af, indtil der ikke er flere data i filen. Man kan således ikke uden videre 'hoppe ind' et bestemt sted i filen og læse, hvad der er gemt her.

I det følgende vises, hvorledes

dette gribes an ved hjælp af dels DOS, dels AmigaBASIC.

Vi opretter en fil

Første trin i processen er OPRET-TELSEN af filen. Her anvendes DOS systemets mulighed for at editere filer, ED. Vi starter med, at vælge os ind i SHELL (eller CLI).

Efter at have bestemt os til et navn på vores fil - det kunne jo være det meget fantasifulde navn 'testfil' - tastevi 'ED testfil', og er heldet med os, befinner vi os nu i editorindvindet.

Hver linie vi skriver her, betragtes af systemet som en streng i kæden af data i vores s-fil. Vil vi bruge nogle korte strenge (f.eks. navne), kan de adskilles med et komma. Hver streng består da af indholdet mellem to kommaer. En tom linie eller et mellemrum 'tælles' også med. Har vi brug for lange strenge - hele tekstsatsen, omsluttes hvert afsnit af "...".

Prøv at lave en fil, hvor alle tre typer er repræsenteret. Kan du ikke finde på noget er her et eksempel:

KØBENHAVN

ROSKILDE

RINGSTED

SØRØ

SLAGELSE

KØRSØR

KØBENHAVN, RØSKILDE, RING-

STED, SØRØ, SLAGELSE, KØ-

SØR

"

KØBENHAVN - RØSKILDE - RING-

STED - SØRØ - SLAGELSE - KØ-

SØR

DANMARKS FØRSTE JERNBA-

NELINIE BLEV OPRETTET I 1847

PÅ STRÆKNINGEN MELLEM KØBENHAVN OG ROSKILDE. SENERE UDBYGGET HELE VEJEN TIL KØRSØR OG UDGØR NU EN VIGTIG TRANS-PORTVEJ TVÆRS OVER SJÆLLAND MED FORBINDELSE TIL RESTEN AF LANDET"

Næste trin: læsning fra fil

Du kan naturligvis godt bruge 'type' eller 'search' fra SHELL/CLI kommandoerne, men det giver nogle flere muligheder, hvis vi skriver et program, der henter filen, læser den og giver os mulighed for at manipulere med de data, den indeholder.

Så det gør vi! Programmet skal først ÅBNE filen. En fil kan åbnes på flere måder afhængigt af, hvad vi vil med den. De forskellige 'open - modes' er:

- output mode, giver mulighed for skrivning TIL filen. Tidligere indhold overskrives.

- append mode, skrivning TIL filen, men som tilføjelse til allerede eksisterende indhold.

- input mode, læsning FRA filen.

Den meget opmærksomme vil sikrert her forestå, at vi bruger 'input mode', og det er ganske vist...

I BASIC ser det således ud :

OPEN "I", #1, "testfil"

eller

OPEN "testfil" for input as #1

Dernæst skal vi sikre os, at læsningen kun foretages til filen er 'slut'. Det gøres med en 'WHILE ...

WEND - løkke:

WHILE NOT EOF(1) ...

...

...

WEND

Inden i denne løkke foretages selve læsningen:

INPUT #1, test\$

og

PRINT test\$

skriver strengen ud for os.

Til sidst lukkes files pænt efter os :

CLOSE #1

Prøv det....

Du vil se, at de seks første linier skrives, som vi havde skrevet dem i editoren.

De næste seks byanvne (adskilt af kommaer) skrives nu ud på hver sin linie, fordi de betragtes som seks selvstændige strenge. Det sidste afsnit (omgivet af anførselsstegn) skrives nøjagtigt, som vi skrev, men uden anførselstegnene.

Man kan sagtens skrive data til en fil via et BASIC-program, men jeg synes denne måde er langt enklere. Omvendt kan du også læse indholdet i en fil, oprettet via et BASIC-program ved at bruge 'type' eller 'ed', når du arbejder med SHELL eller CLI.

Opret et arkiv

Lad os prøve at oprette et arkiv, der indeholder flere underarkiver.

Tast 'makred arkiv'.

Opret så (med editoren) nogle underarkiver, der alle skal hedde 'arkiv/' til fornavn, da de ligger i directory et 'arkiv'.

Skriv f.eks. nogle lister over dine plader eller computerspil.

Du kunne også lave en fil, der bestod af dine ynglingsmadopskrifter, eller hvad som helst - men pas på registerlovgivningen!

Ikke noget personregister med

Dpaint Tips & Tricks

Tips, tricks og ideer til hvordan du får MEGET mere ud af DeluxePaint - verdens bedste tegneprogram.

Af Flemming V. Larsen

Manipulation med billeder er efterhånden blevet en del af vores dagligdag. Med kombinationen af den moderne foto- og computerteknik, som en kraftfuld afløser for den gammeldags klippe-klistre teknik, er stort set alt blevet muligt.

Ett godt eksempel er TV-2 reklamen for Evers bolscher. Her ses et filmklip, hvor Gøg og Gokke står med en pose bolscher i hånden. I og med at bolscheposen er i farver og resten af billedet er sort/hvid, er man ikke i tvivl om, at der er blevet manipuleret med filmen. Men ofte er de forskellige ind- og udklip lavet så dygtigt, at det er umuligt at skelede, hvad der er virkelighed, og hvad der er konstrueret til lejligheden. Denne form for billedmanipulation er også muligt i Dpaint.

Når et billede består af klart afgrænsede farveflader, som i f.eks. et tegneserie-billede, er det ingen sag at klippe en brush ud og flytte den til et andet billede. Drejer det sig derimod om mere komplicerede billeder, som indscanninger eller andre billeder, med mere diffust opbyggede figurer og farveflader, er det lidt mere besværligt at opnå et flot resultat.

Den teknik, jeg her vil beskrive, minder en del om "RubTru"-teknikken kendt fra diverse HAM-maleprogrammer, og måske er svaret af nogen i Dpaint.

Palettekonvertering

Hvis man ikke fra start har lavet sine billeder med henblik på, at de skal kunne mixes, vil man stå med billeder med hver sin palette. Et det tilfælde, må man først opbygge en ny fælles palette. Til det formål findes specielle programmer som f.eks. The Art Department. Det er selvfølgelig nemmest og hurtigst at bruge et sådant program, hvis man har det; men Dpaint kan også bruges. Resultatet afhænger helt af, hvor

store farvforskelle der er mellem billederne.

I det fig. går jeg ud fra at alle motiver er gemt med 32 farver og at det færdige billede også skal

indeholde 32. Metoden herunder gælder for DPaintIII - Har du DPaintIV kan tingene gøres lidt nemmere, som beskrevet i sidste afsnit af denne artikel.



"Good to Bee Home"

Habitten tilhører Dave Allen, hovedet og forreste baggrund er fra en bi i en bikube, mens bjergene er fra en solgang over Himalaya. Digitaliseret fra diverse bøger og tidsskrifter og mixet sammen i DPaintIV i HAM-mode.

Indlæs først det/de billeder som skal bruges til indklips-brush i DPaint. Tryk 2 gange på (= udklip Brush-værktøjet) og klip den del af billedet, du har brug for, ud og gem det evt. som brush. Lad bare udklippet være ret groft - det betyder ikke noget. Vælg Clear og afsæt igen din udklippe-de brush på skærmen. Fjern evt. overflødige farver, som du har fået med af baggrundens. Og klip evt. små og afvigende, men vigtige farvepartier ud af dit motiv-forstør dem og placér dem på den fri del af skærmen (Dette kan være nødvendigt, da DPaint baserer den herunder beskrevne palettekonvertering på antallet af pixels for de enkelte farver, hvilket kan gøre, at f.eks. røde læber eller blå øjne ikke bevare deres farveværdi ved konvertering). Gem hele det ny skærbilled på disk, som "Pic1.32".

Vælg Picture > Screen Format, sæt antal farver til 16 og tryk OK. DPaint konverterer nu billedets palette, og der skulle gerne komme et acceptabelt resultat ud af det. Klip en lille brush ud, og gem den som "Palette1.16".

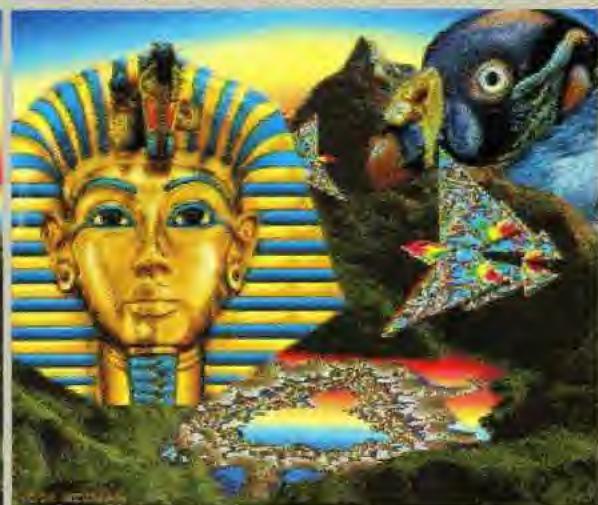
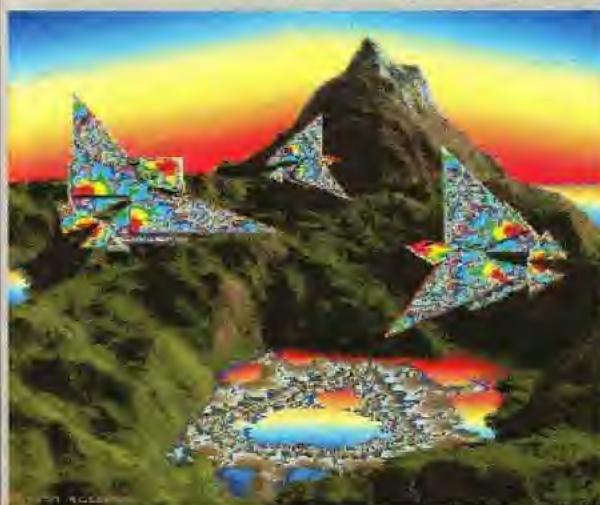
Indlæs derefter hovedmotivet. Ved at bruge Picture > Screen Format 2 gange laves det først om til 16 farver og derefter igen til 32 (hvoraf kun de 16 farver nu er brugt i billedet). Kald Palette-vincent ved at trykke på <P> og flyt (EXchange) farve 0 - 15 til plads 16-31 i paletten. Tryk OK og vælg Color > remap.

Hent "Palette1.16"-brushen og vælg Picture > Change color > Use Brush Palette, når remappingen er færdig. Du har nu en fælles palette for din brush og dit baggrundsmotiv, hvor brushenspalette ligger på de første 16 farver, og baggrundens på de sidste 16. Skulle der evt. være gen-gangere imellem de første og de sidste 16 farver, kan disse ændres til mellemnuancer eller farver, som du synes mangler i motivet.

Tips & Tricks i DeluxePaint III/IV: "Rubtru"

I billedet nederst til højre er de 3 andre billeder klippet sammen v.hj. af "rubtru"-teknikken, som beskrevet i artiklen.

Gribben er scannet i Digi-view; mens de to andre billeder stammer fra Art1-disk'en, der følger med DeluxePaint IV.



"RubTruDemo"

Det er især når noget af en figur skal ligge foran, mens andet ligger bagved (som gribben), at den beskrevne teknik viser sin force i forhold til den sædvanlige klippe/klistre-teknik.

Råskitsen

Indlæs igen hovedmotivet, men denne gang som brush, og vælg brush > change color > remap (Brush-remapping, giver ofte et bedre resultat end Format change - samtidig kan der gøres brug af alle 32 farver). Placer håndtaget i nederste højre hjørne ved tryk på alt-x. Clear skærmen og afsæt motivet. Lav en anim med 2 frames.

Tast <j> for at få oprettet en spare screen (extra skærm) og indlæs det "rensede" 32 farvers motiv "Pic1.32" som brush. Vælg Brush > Change Color > Remap og afsæt den remappede brush på extra-skærmen. Er det muligt udvides den ubrugte baggrund med en af de farver som ikke er benyttet i dette motiv. Vælg denne farve som baggrundsfarve og klap dit motiv ud og clear extra-skærmen. Gå tilbage til frame 1.

og indstil størrelsen på den udklippede brush (brug <+> el. <*> - de 2 taster efter <O> øverst på tastaturet), så den passer over det, den skal "dække" på hovedmotivet, før du afsætter den på skærmen. Slet evt. extra-skærmen, hvis du ikke har ret meget ram og gem i så fald brushen på disk for en sikkerheds skyld.

RubTru-teknikken

Gå til frame 2 og vælg en baggrundsfarve, som ikke er indeholdt i hovedmotivet. Klip hele skærmen ud som brush og kald Fill-Type requesteren med shift-<F> (eller H-MT på Fill-værktøjet). Vælg Pattern .. From Brush og tryk OK. (Har du ikke ram nok til hele skærmen kan du nøjes med den del af skærmen, som svarer til den del, der er dækket på

frame 1. Denne brush skal i så fald afsættes præcis oven i "sig selv", da pattern funktionen har brug for at vide, hvor brushen har sit udgangspunkt!)

Gå til frame 1 og vælg "Fyldt Frihånd" - værktøjet (shift-<D>). Du kan nu fjerne den overflødige del af det indklippede brush og på samme tid få det oprindelige motiv afgennet. Ved flittig brug af undo og evt. forstørrelsesglasset er det muligt at opnå en meget ren og næsten usynlig overgang mellem indklips-brush og hovedmotivet. (TIPS! Forbedre at kunne følge konturerne i hovedmotivet er det muligt først at tegne på frame 2 uden at udløse musestaben og så gå tilbage til frame 1 og slippe den!). Evt. takkede kanter eller grelle farveovergange fjernes tilsidst ved brug af Mode > Smooth (F8) og en 2 pixel pensel.

DPaint IV extra

Da DPaint IV byder på et par ekstra fordele i forhold til III'eren, vil jeg også komme med specielle tips, som kun kan bruges i den nye version.

1. Palette-konverteringen gøres lidt nemmere af, at man kan samle alle detene i et HAM-billede, som så direkte kan ændres til andre formater via Format change.
2. Rasterer billeder ved konvertering til mindre antal farver.
3. Under konverteringen kan de enkelte palette gemmes uden billedet.
4. Muligheden for at have 2 brush i hukommelsen, gør det muligt at skifte mellem 2 motiver, mens man arbejder med Fill-Pattern.
5. Bløde overgange og effekter som indtoninger og spejlinger kan opnås ved brug af transparent.

USA TODAY

Sidste nyt fra USA, denne gang mest om en helt nye version af Macintosh-emulatoren Amaxx, samt en musik-pakke.

Af Marshal M. Rosenthal

Amigabrugere forventer hele tiden at der kommer noget nyt software som "man lige skal købe", men på det sidste er der faktisk kommet utroligt meget nyt hardware, så gør lige tegnebogen i bukselommen indtil du har læst om det nye.

Ny Amaxx

Der er en masse interesse for Readysofts nye AMAX2-PLUS-kort, som emulerer en Macintosh bedre end før. Faktisk er det ikke svært at emulere en Mac (der er ikke rigtigt nogen chips der er så specielle at de ikke kan imiteres), da de fleste Mackommandoer går igennem en speciel "toolbox" der findes i ROM (Read Only Memory) og som indeholder QuickDraw; et tegneprogram til online grafik.

Den meget populære grundmodel (indtil den nylige fødsel af den præstige Classic) var b/w MacPlus, der indeholdt 128K ROMs. Det er disse ROM'er som AMAX bruger for at få de hardware-adgange der er nødvendige. Den understøtter et antal oplysninger: 640x400 interlaced, 640x200 med scrolling henholdsvis op og ned, 512x342 interlace (Mac standard) plus 1008x800 sammen med A2024 eller Moniterm Viking højoplösningsmonitoren (eller Commodore 1950 Multi-resolution).

Den understøtter også PAL og dette bliver valgt automatisk til oplysninger op til 640x512 interlaced. Alt dette bliver dog først rigtigt spændende sammen med Commodores Extended ChipSet, som ikke alene giver dig en masse mere hukommelse til at afvikle programmer i, men også giver dig en IKKE-INTERLACED op-

lösning på 640x400! Husk endelig på at vi emulerer en sort/hvid MAC, da farve kræver en hel masse hardware, man ikke sådan uden videre kan se bort fra.

Når du har aktiveret AMAX, tager den fuldstændig kontrollen over Amigaen, så sig bare farvel til multitasking. Systemet forlanger derefter Startup-disk'en, der

res til den), og denne kan let tilsluttes den nye version AMAX II PLUS. Harddisk controlleren skal understøttes af AMAX (som har specifikke drivere til DEVS-skuffen). Her er der allerede inkluderet et pænt antal drivere såsom GVP, Commodore og den slags.

Bruger du en "eksotisk" noname harddisk fra Kuala Lum-

den bruger 1MB, selvom du ikke har det nye chipset.

System 7-kompatibilitet

Amax-modulset kan efterlades tilsluttet hele tiden uden problemer, og det læser også Magic Sac og Spectre diskformater. Selve softwaren er blevet opdateret



Opstartsstedet fra Amaxx II Plus - den nye version af ReadySofts Macintosh-emulator til Amiga.
Foto: Marshal M. Rosenthal Photography NYC

bl.a. indeholder Maes SYSTEM og FINDER (SYSTEM er nogenlunde det samme som Kickstart og FINDER svarer nogenlunde til Workbenchen).

Du kan have dette på en floppy, men det er allerbedst at have det hele på en harddisk (MAC'en bruger hele tiden nogen stumper fra disse programmer, så det er ret nødvendigt at have en kilde der er hurtigere en floppy). Harddisken skal først opdeles i en Amigadel, og en MACdel, der kommer til at hedde AMAXxx. Når harddisken er opdelt, finder AMAXX dem selv, og viser dem i desktop-skærbilledet. En Syquest harddisk er også en vældig god ting at have (den serielle port skal konfigurer-

pur, kan der dog let opstå problemer. Hvis det er tilfældet foreslår Readysoft at du kontakter leverandøren, og hører om de skulle have en driver liggende. Du kan også emulere en Apple 9 nåls ImageWriter og Epson eller kompatible 24-nåls printer (MAC driverne bliver sædvanligvis solgt separat, undtagen Apples egne printerne), og hvis du har en 68020/68030 accelerator i din Amiga, kan AMAX også bruge denne, hvilket giver en femdobbel hastighed. MAC-digitaliserede lyde kan ligeledes afspilles uden problemer. Der er ovenkøbet et indbygget RAMdisk, og det er også værd at notere sig at du kan "hardware" en A500 så mange gange, og den seneste version har et forbedret brug af SCSI enheder (Laserwriters og scannere) gennem kompatible Amiga harddisk-controllere. Det specielle Amax-format som Amigadrev kan bruge, er dog ikke kompatibel med et rigtigt Macdrev.

Det er lidt irriterende at man skal overføre disketter eller købe et rigtigt MAC-drev, og det er også lidt ærgerligt at man ikke kan bruge MIDI eller AppleTalk (Apples standard for netværk), men der er håb forude, for begge problemer er faktisk løst i den nye AMAXII Plus, som skal puttes i en A2000 eller A3000. Plus'en bruger også 128K ROMs, og har sit eget sæt af DN8 porte, som hver kan kon-

figureres til AppleTalk. Der er også en lille kontakt, som sammen med et specielt kabel giver dig adgang til MIDI in/out porte. Softwaren er blevet opdateret til at kunne håndtere den nye hardware, og man har brugt meget tid på at gøre det hele SYSTEM 7 kompatibelt. SYSTEM 7 er løvrigt det seneste operationssystem til MAC, som understøtter multitasking, virtuel RAM (der får harddisken til at opføre sig somat det var et RAM-lager), samt en masse andre nye ting.

Læs og skriv direkte på Mac-disketter

Programmøren Simon Douglas, viser os vej igennem nogle af ændringerne i softwaren (han burde vide det, da det var ham der skrev original softwaren): "68020/30 kredse vil blive væsentligt hurtigere, og de vil komme til at understøtte matematiske coprocessorer. Vi har også fået Amigadrevene til at læse/skrive Macdisketter direkte, ved at bruge en diskcontroller på kortet, som en magen til dem Mac'en bruger. Interne/eksterne disketterdrev er direkte understøttet. Alt hvad du skal gøre er at sætte et 34-bens kabel fra motherboardet til drevet".

"Et andet fremskridt er, at du nu kan læse/skrive direkte på 400K/800K Mac disketter. Du putter dem bare i drevet, som opfører sig fuldstændig som et Mac drev."

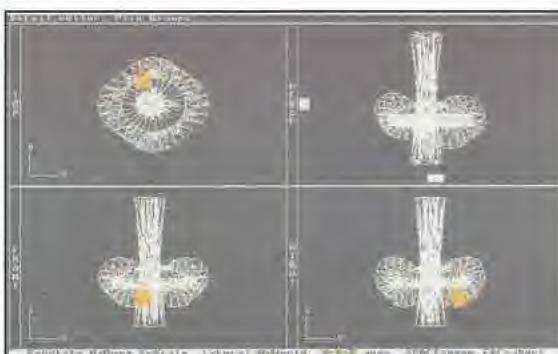
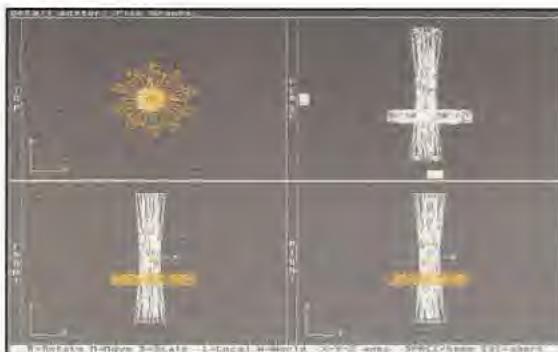
Amiga ikke godkendt

Dem der venter på dette produkt med tilbageholdt åndedræt, må desværre væbne sig med tålmodighed lidt længere, da releasedatoen er blevet rykket noget tilbage (men det er ikke Readysofts skyld).

Da de sendte kortet ind, for at få en såkaldt FCC Approval, der er nødvendig hvis man vil sælge noget i USA, tog de en af deres egne Amigaer fra kontoret og sendte med, så inspektørerne fra FCC kunne se kortet i funktion. Du tror at det er løgn, men koret bestod alle prøver, men Amigaen kunne ikke godkendes. Så måtte man bruge tid på at skaffe en ny Amiga fra Commodore, og ny mødetid måtte aftales med FCC. Derfor er produktet blevet mindst et par uger forsinket.

Hvad der er helt nyt og ekstremt myltigt er et forbedret filoverførselsprogram, der overfører filer direkte fra Applepartitionen til Amigapartitionen. Dette er virkelig en god hjælp, når du f.eks har en fil der er for stor til at putte på en disk, for så slipper du alt det med at komprimere dine data.

TV Objektfiler



TV OBJECTS er 3D objektfiler, som kan bruges i alle raytracing programmer.

Fotos: Marshal M. Rosenthal Photography NYC

Ny musikpakke til Amiga

Sommetider kommer der en fed idé ridende, men undertiden på den forkerte hest! I dette tilfælde er det THE MIRACLE, som er Software Toolworks kombinerede synthesizer og læresystem.

THE MIRACLE er et sejt keyboard i naturlig størrelse, med over 100 indbyggede lyde, stereohøjtalere og meget mere. Derudover har det trykfølsomme klavertaster, så det føles som et rigtigt klaver. Ovenikøbet får du så muligheden for at lære at spille, skridt for skridt, guidet af keyboardet.

Instruktionen indebærer også at keyboardet holder øje med hvad du laver, og du lærer noderne at kende samtidigt. Alt sammen til en pris under 2000 kr. Så kan der overhovedet være noget galt med det?

Nej, bortset fra at det var designet til at bruges med Nintendo Entertainment System, hvor et kabel fra keyboardet skal puttes i joystickporten i Nintendoen, og hvor programmet følger med som et cartridge. Det er heller ikke så dårligt, bortset fra at ingen børn gider bruge det, unsets hvad deres forældre måtte have at sige. Det er årsagen til at THE MIRACLE ikke ligefrem satte verden i brand da det blev introduceret for 6 måneder siden, og nu bliver det udràbt som et musikträningssystem, med en stille hvilken om forbindelsen til Nintendo.

Det er til vores fordel at Software Toolworks nu har lavet deres system om så det passer til vore Amigaer. Det eneste det krævede var at lave nogle disketter med softwaren på, istedet på cartridge. Over 30 lektioner taget dig fra begynderstadiet og gør dig til en trænet bruger, hvis du vel og mærke træner regelmæssigt.

3D objektfiler

Hov, jeg har lige fået en nyhed der er for god til ikke at nævne. TV OBJECTS er en samling af 3D objektfiler, som man kan bruge i de gængse raytracing programmer. Filerne kommer i SCULPT og Turbo/Imagine format, og er meget detaljerede, og de har ikke været kommersielt tilgængelige før. Der er en masse genstande og mønstre. Brug dem til illustrationer, videobaggrunde og hvad du ellers kan finde på!

Produktinfo:

AmaxxIIPlus, Nikita Data A/S, tlf.: 8081 5211

The Miracle, endnu ingen dansk forhandler

VI SØGER ...

kvalificerede og produktive folk til udvikling på :

UNIX

Windows 3.0

Apple Macintosh

Amiga System 2.0

Til konvertering og udvikling på og imellem ovennævnte systemer, søger Interactivision kvalificeret mandskab til udbygning af vores programmer-stab. Arbejdet omfatter kontraktbaseret konvertering og udbygning af Interactivisions professionelle produkt serie. Et indgående kendskab til 'C' og diverse assembler dialekter, samt erfaring i struktureret planlægning og programmering, vil blive foretrukket. Skriv i dag til Kenneth Bernholm på Interactivision, og fortæl om erfaringer, kvalifikationer, maskinel og ambitioner vedrørende professionel udvikling.

Vind T-Shirts, klistermærker og spil til Commodore 64!

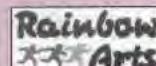
Endelig en konkurrence kun for C64-ejere - og endda den letteste nogensinde!

Faktisk kan det ikke blive nemmere for dig at deltage - der er nemlig ikke nogen spørgsmål! Du skal blot udfylde kuponen med dit navn og din adresse, og sende kuponen ind til os, inden onsdag d. 26 februar 1992, så deltager du automatisk i lodtrækningen om 10 Rainbow Arts T-Shirts og 6 C64-spil (Logical). Vintrer du en af præmierne får du desuden et klistermærke.

Kuponen må gerne fotokopieres. Redaktionen accepterer kun een kupon fra hver hustand. Indsendes flere, diskvalificeres man med det samme.

Z
O
P
U

JA TAK! Jeg vil gerne deltage i verdens enkleste konkurrence, mit navn er:



Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./By: _____
Computertype: _____

Kuponen sendes til:
Det Nye COMputer
St. Kongengade 72
1264 København K



Vi har noget til dig og din Commodore!

MASKINKODE OG C PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig muligheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Behersk DMA-kommander, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hver kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om indmøden, medmindre andet er aftalt. Bliv da i mål om noget i kursusforløbet, før du GRATIS vejerledning.

RISIKOFRIIT - FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refunderede brevets pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen når du selv ønsker det.

JA!

Jeg vil godt benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkurserne i

- Maskinkodeprogrammering på AMIGA Kr. 128,- pr. brev
- C-programmering Kr. 128,- pr. brev
- Diskette med programeksempler (kom ved bestilling af kursus) Kr. 72,- pr. disk
- C-64 maskinkode programmering Kr. 98,- pr. brev

Jeg betaler mit første brev således:

- Forudbetaling vedlagt på check
- Forudbetaling indsat på giro 7.24 23.44
- Efterkvar. Beløbet betales ved modtagelsen samt efterkvaravgift på kr. 28,-

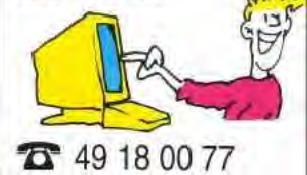
309

Sendes
praktiskert

DataSkolen
betalter portoen

DATASKOLEN

Postboks 62, Nordengen 18
2980 Kokkedal



Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Tel. 49 18 00 77

**Vi præsenterer en ny
bunke af læsernes
egne annoncer.**

KØBES:

Ønskes til A500: Eventyrspl, skoleprogrammer (7.-10. klasse). Ring efter klokken 15.
98 461397

SÆLGES:

Amiga 500. To år gammel, med monitor, WB 1.3, mus, museumatte og støvhætte. Pris: 4.300 kr.
42 643719

Amiga: Terminator 2. Pris: 300 kr.
Ring efter 17.
98 343250

Commodore 64 (ny model), disketteteststation 1541-II, med spil og printer (MP-801) med meget papir. Pris: 2200 kr.
98 343250

Commodore 64 med detektert båndstation + 30 bånd. Pris: +1000 kr.
31 671752

PD-programmer til Amiga: Fred Fish 1-560. Inkl 3,5" diskette, 10 kr. pr. stk. Ring og få tilsendt indholdsfortegnelse.
98 166125

ADVARSEL TIL ALLE PIRATER!

Hvis du sælger kopier af andres programmer, stjæler du fra programmoren. Salg af piratkopier er både amoralisk og strafbart, og annoncer, der af redaktionen skønnes at dække over kopier, vil ikke blive optaget i denne spalte.

Vi forer jævnligt stikprøve-kontrol med annoncerne, og kuponer, der på den måde viser sig at omhandle piratkopier, vil fremover blive sendt videre til de relevante anti-pirat organisationer, der så må afgøre, om der skal anlægges sag. Nu er I advaret!

Selkosa Sp-180vc matrix-printer (NLQ) med kabler, teknstbehandling, brugervenlig manual og ca. 100 printerark. Til C64. Er i suveræn flot stand. Pris: 975 kr (nypris: 2000 kr). Henv. efter 17.
98 651232

Commodore 64 (ny model) med disketteteststation 1541-II, vändop-tager, the Final Cartridge III, ca. 60 disketter, to diskboxe og nogle bånd. Pris: 2900 kr.
86 847520

C64 båndspil: Last Ninja 3, Rodland, Line of Fire, Time Machine, Night Shift, Super Off-road = 85 kr. pr. stk. Skull and Crossbones, Street Fighter = 50 kr. pr. stk. Spilopsamlinger: No. 1



Hit Comp., indeholdende: Alter-Beast, X-out, Rainbow Islands, Chase Hq, Turrican = 150 kr. Wheels of Fire, indeholdende: Turbo Outrun, Powerdrift, Chase Hq, Hard Drivin' = 140 kr. Disketespil: Lotus Esprit T.C., Turrican 2, Strider 2 = 100 kr. pr. stk. Alter i org. emballage og sendes pr. efterkrav.
86 699325

Adventure-løsninger til salg. Mange forskellige. Ring efter gratis liste.
86 441468

Amiga: Larry 3 + Hint Book. Original og i perfekt stand. Pris: 200 kr. Ring efter 16 og spørg efter Allan.

43 542032

PC spil: Jet Fighter II. Org. Vga, 256 farver. Adlib eller Soundblaster kompatibel, 3,5" og 5,25" disketter medfølger. Pris: 250 kr.
53 437400

Amiga 500. Ramudvidelse, 1084S monitor, joystick, mus, museumatte, monitor, stand, 4 mdr. fuld garanti. Pris: +5000 kr. Henv. Tonny.

31 561305

C64 bånd: Last Ninja III, kr. 150. Og andre.
86 258264

PC: Blade Warrior, org. og i fin stand. Sælges for 150 kr.
42 908024

C64 diskspil: Pirates, 200 kr. Sim City, 150 kr. Uss. John Young, 125 kr. Silent Service, 100 kr. F15 Strike Eagle, 100 kr. Henv. Carsten.
86 521196

BYTTES:

Amiga, Haves: Flight Simulator II. Ønskes: Z Budget.
31 676828

C64 spil (disk). Haves: Pirates, Maniac Mansion. Ønskes: Zak McKracken, Red Storm Rising. Spørg efter Michael.
42 483998

Haves: Mean Streets. Ønskes: Police Quest 2 eller Larry 3. Henv. David.
32 536631

Haves: Teenage Mutant Hero

ANNONCE-KUPON

Jeg vil gerne indrykke følgende gratis annonce under (sæt X):
Køb.. Salg.. Bytte.. Opslags-tavlen..
Tekst:

TITAN COMPUTER Aps

En verden af tilbud

DANMARKS
LAVESTE
PRISER
PÅ PC'ER

Det bedste træk er en PC

FÆLLES KONFIGURATION:

- 1 Mb RAM (70/80 ns.)
- IDE AT 16 bit controller
- ST-351A 43Mb 17 ms.
- 1.44Mb drev
- 102 DANSK tastatur, I/O kort
- VGA 512Kb RAM (1024x768) 16 bit
- 14" SUPERVGA farveskærm (1024x768)

TITAN PC 286-386-486

TITAN 286-16 (16Mhz, 0 WS)	5.995,-
TITAN SX 386-16 (16Mhz, 0 WS)	6.750,-
TITAN SX 386-20 (20Mhz, 0 WS)	6.995,-
TITAN SX 386-25 (25Mhz, 0 WS)	7.150,-
TITAN 386-25 (25Mhz, 0 WS)	7.750,-
TITAN 386-33C (33Mhz, 0 WS) 64Kb, cache	8.250,-
TITAN SX 486-20 (20Mhz, 0 WS) 64Kb, cache	9.250,-
TITAN 486-33C med 286Kb Sec. Cache 8Kb CPU cache, 4 Mb og tower	11.995,-
TITAN 486-33 EISA-BUS 8Kb CPU cache, med 256Kb Sec. Cache 4 Mb og tower	16.495,-

4 ting vi ikke skiller ad



HOS TITAN FÅR DU:

- ✓ Kvalitetsprodukter og god service til lave priser.
- ✓ Hurtig levering af køreklaare maskiner.
- ✓ Mulighed for at teste din maskine, inden du tager den med dig.
- ✓ Umiddelbar ombytning af evt. defekter - d.v.s. ingen reparationstid.
- ✓ 8 dages returret.
- 12 måneders fri service mod fabriksfejl.
- ✓ Mulighed for opgradering, når det passer dig.

TITAN TILLÆGSPrISER:

TILLÆG FOR FARVE VGA SKÆRME OG KORT

TVM SuperSync skærm 3A (1024 x 768, 0,28 dpi)	495,-
TVM 3A LAVSTRALING (1024 x 768, 0,28 dpi)	1.495,-
EIZO 9070 S. (1024x768), Non interlaced	6.850,-
TSENG MEGA VGA kort 1024Kb RAM, 16 bit	395,-
MAX ET-4000, 3200 farver	795,-

HARDDISKE:

Tillæg for 89Mb harddisk	895,-
Tillæg for 100Mb harddisk	1.195,-
Tillæg for ST-3144, 126Mb AT-BUS HARDDISKE, 15ms	1.795,-
Tillæg for ST-1239A, 201Mb AT-BUS HARDDISKE, 15ms	3.995,-

DIVERSE:

Tillæg for ekstra drev (5,25", 1,2Mb)	425,-
Tillæg pr. Mb RAM ekstra. (For 386-25, 33 fra 1-2Mb)	395,-
Tillæg pr. Mb RAM ekstra	375,-
Tillæg for cache kont. med 4MB RAM	3.495,-
Tillæg for tastatur med lommeregner	500,-
Tillæg for CHERRY tastatur	350,-

Alle priser er excl. moms og fragt. Vi tager forbehold for trykfejl og prisændringer.

TITAN COMPUTER Aps

Nørre Voldgade 27 • 1358 København K.

Tlf. 32 12 11 71 • Fax 32 11 41 61

TITAN COMPUTER Aps

Banegårdsgade 31 • 8000 Århus C.

Tlf. 32 12 12 22 • Fax 32 12 12 22

3

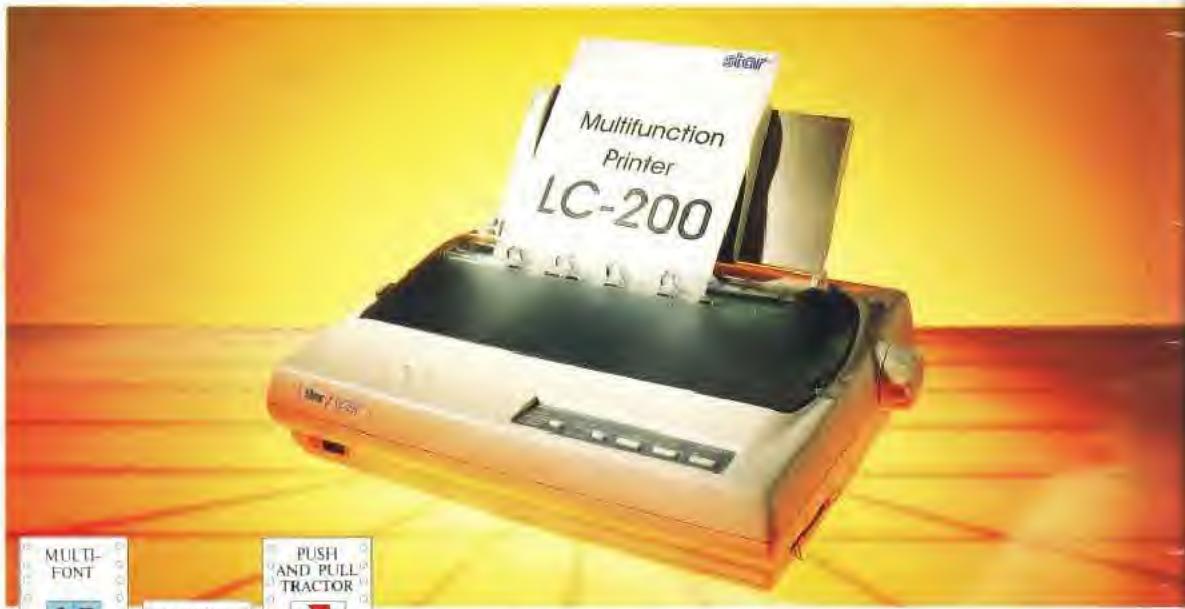
STEFFENSEN, FLEMMING
CARL JENSENSVEJ 13
DK-8260 VIBY

star

ComputerPrinteren

The
new
multi-
talent
LC-200

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



- NLQ, draft og HS-draft udskriftskvalitet (max. 225 cps)
- 4 Indbyggede NLQ fonte inkl. Italics
- Bundfødningsfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder.

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke-købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.

